平成2年6月16日第3種郵便物認可

BEEP! POWERFUL MEGA-MAGAZINE

1991 JUNE 6月号
SOFT BANK MONTHLY

MEGADRIVE
ビープ! メガドライブ

480 YEN

1991年6月1日発行
(毎月1回1日発行)
第7巻6号通巻78号

特集

TERA! 第2弾

TERA発売直前レポート!!
IBM PCとメガドラのコンパチマシン
TERAの実体験レポートだ

別冊付録
BEEP! メガドライブJr.
第8号
キャンペーンモードは、こう進め!
アドバンスド大戦略
—ドイツ電撃作戦—

エイリアンストーム
マーベルランド
アークス・オデッセイ
Blue Almanac
ボナンザブラザーズ
ファステスト・ワン
マスター・オブ・モンスターズ
シャイニング&ザ・ダクネス
ファイアームスタング
ゼロウィング

メガドライブでプロ野球が楽しめる
プロ野球VAN
メガモデムを使って、プロ野球情報がリアルタイムで見れるぞ

PU

時に動く未来性能。
テラドライブ、誕生。

もっと、かしこい。

画面は「日本語MS Windows V3.0」から転用しています。

高橋由美子

DOS/V

テラドライブ
TERADRIVE

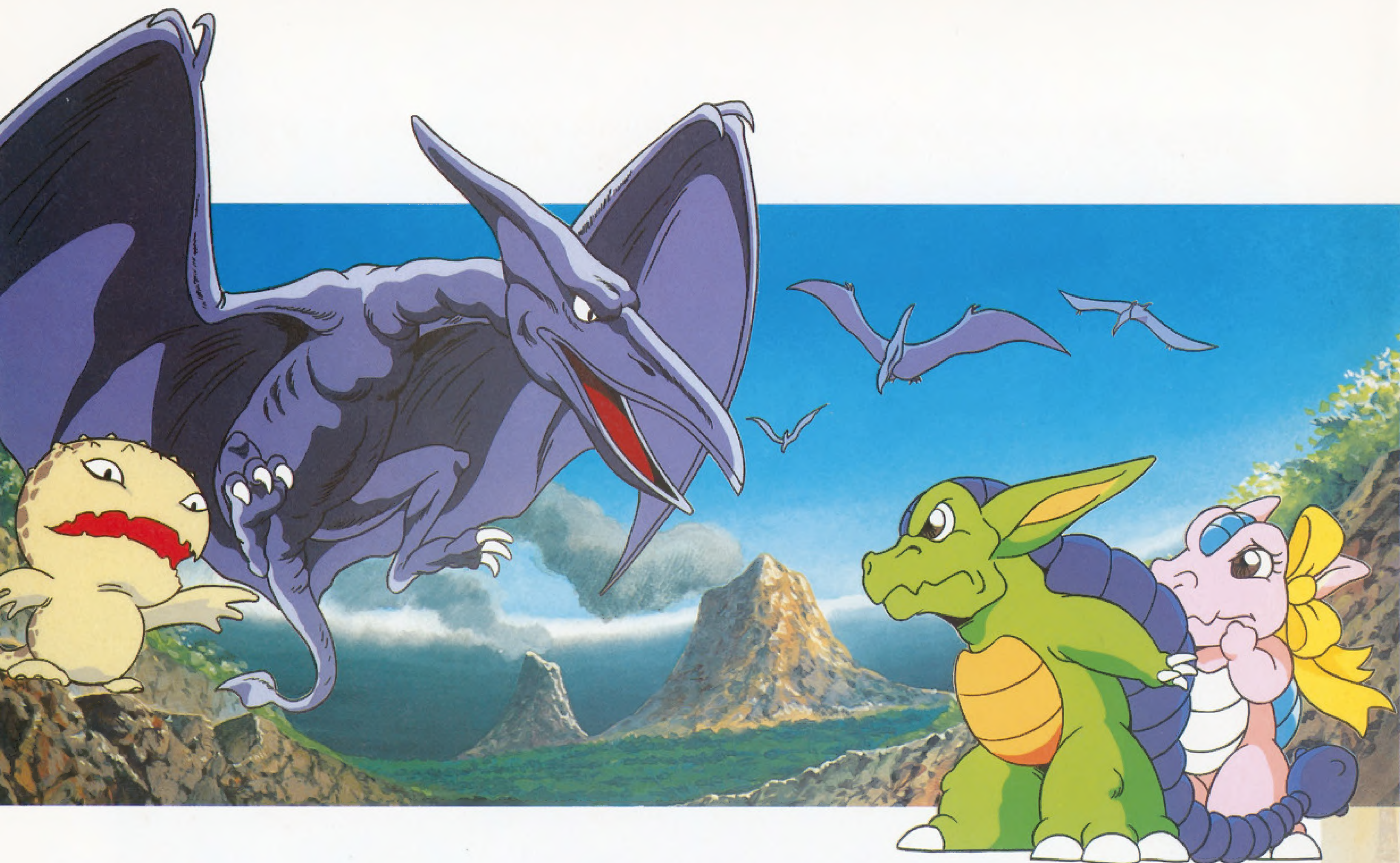
5月末発売予定。

80286と68000、ふたつのCPU搭載。日本アイ・ビー・エムと共同開発。純正IBM*1PCボード搭載、だから世界のソフトが動く。日本語DOS/V対応。日本語MS Windows*2V3.0対応。

テラドライブは日本アイ・ビー・エムとの共同開発により、80286と68000の2つのCPUを融合したまったく新しいタイプのパソコン。いってみれば、仕事にたのもしいIBMのノウハウと、遊びに強いセガのやわらかアタマが合体したパソコンということ。2つのCPUは同時に実行することもできるため、2つの映像出力を利用して、ひとりがワープロを行いながら、もうひとりがゲームを楽しむといったこともできます。これからのパソコンは、アミューズメント&コンピュータ。テラドライブが期待に応えます。●IBM PC用に開発された世界中の約7万本のソフトをそのまま使えます。●これからの主流コンピューティング環境、IBM DOSバージョンJ4.0/V採用。DOS/V用人気ビジネスソフトも続々登場します。●メガドライブ用ゲームソフトもそのまま使えます。自分でゲームをクリエイトするゲームコンストラクションも登場します。●日本語MS Windows V3.0にも対応しています。

本体標準価格MODEL 1 ¥148,000(税別)　MODEL 2 ¥188,000(税別)　MODEL 3 ¥248,000(税別)

*1:IBMは米国IBM Corporationの登録商標です。*2:MS、Windowsは、米国Microsoft社の商標です。

ディスプレイは別売です。画面はハメコミ合成です。

巨大トクサの森に陽が昇るころ……。

ジュラ紀史上最強の恐竜の座を掛けて、格闘竜ディノの大冒険がはじまる!

- ■ジュラ紀の“陸”“海”“空”を自由に動き回ることができる、立体階層型アクション・ピンボールゲーム。
- ■メガドライブの機能を駆使した美しいビジュアルと迫力の効果音。
- ■天変地異と突然の気象変化がゲームにリアリティを生む。
- ■田原俊彦、久保田利伸などに曲を提供し、次代の感性あふれるサウンドで大人気の羽田一郎氏と音楽タイアップ。

6月下旬発売予定

超闘竜烈伝ディノランド

DINOLAND

WOLFTEAM
GAME CREATIVE STAFF

〒169 東京都新宿区西早稲田2-14-1 TOHMA西早稲田ビルB1

そして、ふたたび、アルカサスから………。

この地に平和は長く続かなかった。
悪魔"カストミラ"を封印する光の魔剣"レアティの力"が、
魔王降臨を企む者たちによって盗まれたのだ。
ジェダ、エリン、ディアナ、ヴィド、4人の光の勇者たちは、
世の災厄の兆しを察し、邪悪な神殿へと闘いを挑む。
やがて、伝説の"血の満月"が訪れようとしていた。

6月14日発売決定

『アークス・シリーズ』エピソードIII、MDに登場。
アクションRPGの新しい世界がひろがる!

●多彩な演出がステージを【エキサイトSFX】に展開する。
●【戦術的トラップ】を駆使して、強大な敵を打倒!
●ストーリーをダイナミックに盛り上げる【NPC援戦システム】。
●2人同時プレイで【白熱のツインバトル】を楽しむ。
●大容量8Mが、【クォータービュー】の壮大なマップを実現。

イメージイラスト:いのまたむつみ

ARCUS ODYSSEY
—アークス・オデッセイ—

ウルフ・チーム ゲーマーズ・ホット・アクセス TEL03(5273)4795

●クオリティ宣言●

LASER SOFT

あの「ヴァリス」がコミカルに。

また「優子」が好きになる!!

人気キャラ「優子」の魅力がふえたゾ。
表情豊かに、かわいく、りりしく。
かっこいいアクションで、
にっくきボスキャラを次々たおしちゃえ。
明るくコミカルに。
まったく新しい「ヴァリス」の世界を
たっぷり楽しんじゃおう。

ヴァリスSD

制作 レーザーソフト

発売元 株式会社日本テレネット
〒162 東京都新宿区東五軒町1番9号 片岡ビル TEL.03-3268-1159

ALISIA DRAGOON

アリシア ドラグーン

メガドライブ用ファンタジーアクションゲーム

美しき雷竜戦士、少女アリシア。そして彼女と行動を共にするモンスター達。雷鳴の鼓動が、物語の始まりをつげる！■8メガロム採用／パスワード方式／全13ステージ+α■音楽：メカノアソシエイツ■総監修：ガイナックス■モンスターデザイン：佐藤肇■イラスト：幡池裕行

Mega Drive Cartridge メガドライブ専用

きゅわんぷらあ自己中心派

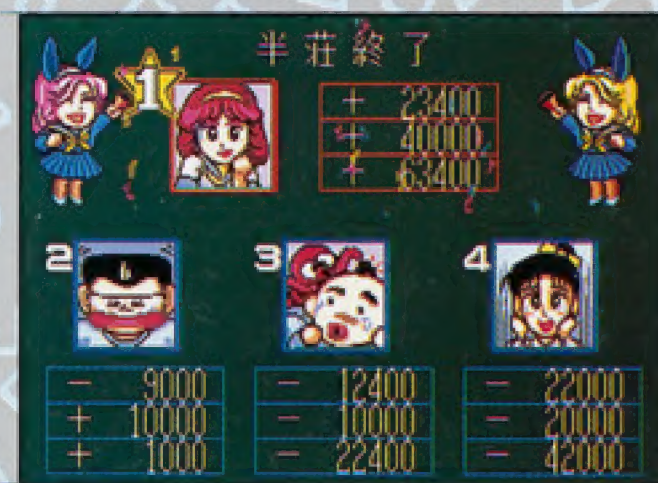
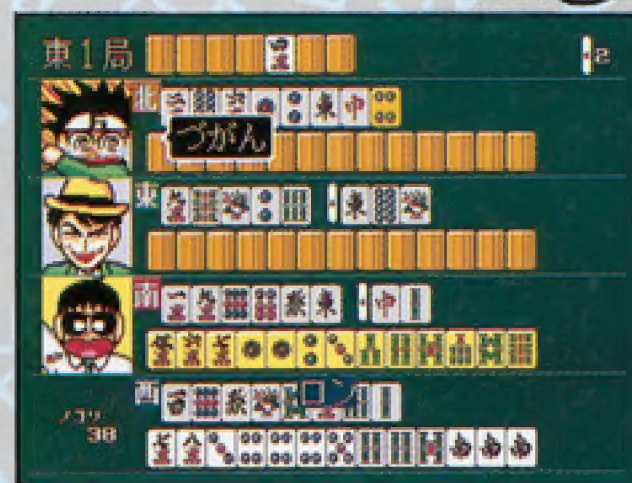
片山まさゆきの

麻雀道場

GAME ARTS

おまたせしました。

ついに再発売!!

4MROM 標準価格6,800円(税別)

MEGA DRIVE

GAME ARTS

株式会社ゲームアーツ
〒171 東京都豊島区南池袋2-9-9 第一池袋ホワイトビル7F TEL 03(3984)1136

MEGA DRIVE

全米格闘技大会 レッスル・ウォーズ開催

Street Smart
ストリート・スマート

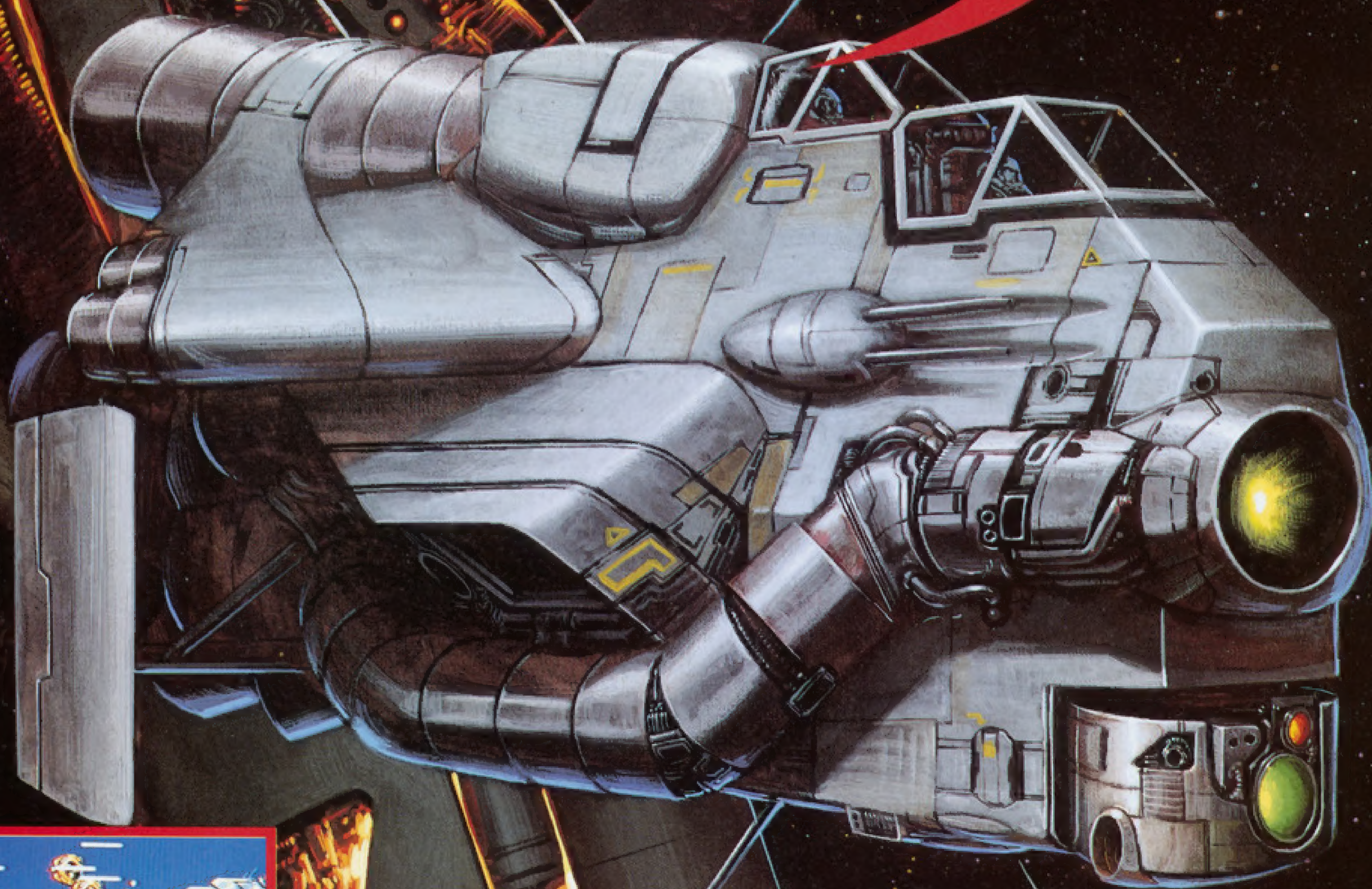
7月発売予定
価格未定

世界各地から一獲千金を狙って、腕自慢の猛者たちがアメリカに結集！
迎え撃つは空手家「ツトム・天野」とプロレスラー「ジョン・シュナイダー」！
必殺技、天野の爆裂拳がうなり、シュナイダーの回転旋風脚が炸裂！
栄光のチャンプ、100万ドルは誰の手に？壮絶なバトルマッチが始まる！

MEGA DRIVE

宇宙戦艦
ゴモラ

戦略的ハードメタルシューティング！

'91年7月発売予定！
予価7,500円（税別）

◆ライフを増やすたびに自機が成長！

◆全ての敵を貫く超伝導粒子砲！

◆ビームで弾幕を張れ！

◆惑星アトランタルに出現した破壊神"ゴモラ"
彼の目的は？彼の使命は？

◆1人プレイ、2人プレイの他に1つの自機を2人協力コントロールする、NEWシステムが楽しめます。

開発・発売元
株式会社ユーピーエル
本　社　栃木県小山市駅南町6−13−30
〒323　電話0285-27-6600 ファックス0285-27-9593
営業所　東京都台東区上野3−16−3 田口ビル3F
〒110　電話03-3834-1434 ファックス03-3834-3918
ゲームに関するお問い合わせは 03-3834-1434

電脳至上宣言!!

ゲームソフトクリエイター養成を目的に開講されたバンタンデザイン研究所の電脳クリエイション学部が、バンタン電脳情報学院として独立、来たる21世紀の電脳社会に向けて求められる人材育成を目指し、'92年度募集よりさらに充実の学科を新設します。

新設
サウンドクリエイター専攻
音符がかけなくても作曲ができ、一人でオーケストラ演奏もできるコンピュータを利用し、基礎から作曲プロデュース技術までトータルに学び、ゲーム、シネマの効果音やレコーディング技術を実戦レベルで身に付けます。

新設
アミューズメントロボット&トーイ専攻
優れた人工知能とデザインを重視した人間の感覚に近いロボットが、生活関連、社会で活躍しています。コンピュータ、機械技術、デザイン、立体造形をカリキュラムに、生活、商空間に夢を与えるヒューマンライクなロボット造りを目指します。

新設
オーディオビジュアルコーディネーター専攻
住・商空間における音、映像をいかに調和し演出するか。デザイン、ハイテク技術を総合的に学び、イベント、ミュージカルなどプロフェッショナルな環境におけるAVシステムのコーディネートを学びます。

電脳クリエイション学部
ゲームソフトクリエイター専攻
今年四月に開講した話題の学科。時代のニーズがレベルアップする中、人材不足が囁かれるゲームソフトクリエイターを養成する講座。コンピューター知識、プログラミング能力に加え、デザインの感性を学び、業界のニーズに応えた人材育成を目的とします。

新設
情報通信システム専攻
ISDNに代表される情報通信の新しい手段は、通信の世界を飛躍的に拡大しました。コンピュータ、通信の両方向から学ぶ本科では、通信用ソフトの設計開発、電話交換機設備、保守デジタル制御機器の開発、設計等の技術者を養成します。

新設
システムエンジニア専攻
企業の経営戦略になくてはならない情報システムを構築できる人材。企業の活動に関する知識とコンピュータ技術をあわせ持つ技術者の需要が急増しています。コンピュータ技術をベースに、業務知識や情報活用技法を学び、ハイレベルな技術者を養成します。

新設
マルチメディアクリエイター専攻
音、映像、文字情報を同時に伝えるマルチメディアを利用し、プレゼンテーション、ビデオ編集、映像電子メール、シネマウエアとビジネスからアートまでジャンルをクロスオーバーできるマルチなソフトクリエイターを育成します。

人類が生み出したもう一つの頭脳、それが電脳（コンピューター）です。開発当初は、人類の左脳（計算力や論理作業）の役割を担った巨大な機械は、驚くほどに小型、軽量化し、さらに右脳（感性やクリエイティブ作業）の手助けとなり、今や手作業をもこなしてくれる身近かで便利なものになりました。

21世紀はそんな電脳至上の時代。自分を未来に運ぶ乗り物として、自由に操れる人材が求められているのです。ゲームソフトクリエイターの養成を目的に、今年四月に開講した、バンタンデザイン研究所、電脳クリエイション学部では、そんな21世紀の期待に応えて、さらに充実の新設学科を'92年度、開設募集いたします。

INFORMATION

バンタン電脳情報学院'92年度募集学部学科構成

電脳クリエイション学部
ゲームソフトクリエイター専攻　マルチメディアクリエイター専攻
アミューズメントロボット&トーイ専攻　サウンドクリエイター専攻
CG・VR(景観、体感シュミレーション)クリエイター専攻
オーディオビジュアルコーディネーター専攻
情報通信システム専攻　システムエンジニア専攻

情報ビジネス学部
OA秘書専攻　環境・リサイクルビジネス専攻
リゾートビジネス専攻　広告ビジネス専攻
ファイナンシャルビジネス専攻　イベントクリエイター専攻
国際マネジメント専攻　国際トラベル専攻

バンタンデザイン研究所'92年度募集学部学科構成

インテリア建築学部
ショップインテリアデザイン専攻　インテリアコーディネーター専攻
リビングデザイン専攻　フラワーテーブルコーディネーター専攻
ディスプレイコーディネーター専攻

ビジュアルデザイン学部
グラフィックデザイン専攻　ビジュアルデザイン専攻
アニメーションCG専攻　イラスト・絵本専攻
カーインダストリアルデザイン専攻

バンタンデザイン研究所
バンタン電脳情報学院
お問い合わせ 資料請求は Phone 03-3719-3511
〒150 東京都渋谷区恵比寿南3-1-3-5F

カーインダストリアルデザイン専攻が新設!
ハイテクノロジー時代に伴いインダストリアルデザイナーに求められる技術やセンスは、急激に変化しています。毎年ニューモデルの登場が話題をさらうカーデザインの世界では、デザインが機能同様に重視される時代です。
バンタンデザイン研究所、インダストリアル・カーデザイン専攻では、イメージを立体的に考え具体化する為に必要な知識とセンスを集中的に学びます。

クリエイティブ体験セミナー VOL.
(無料/初心者対象)
5月26日(日)　午後2時～5時
※詳しくは電話にてお問い合わせ下さい。

Blue Almanac
ブルーアルマナック

MEGA DRIVE

浪漫創世紀

- ストーリーは完全オリジナルによる超本格的RPG。
- フルアニメーションで繰り広げられる闘闘シーンは背景や地面、キャラなどが別々の動きをする多重スクロールを採用。アクションゲームなみの大興奮。
- 魔法の呪文は音声合成によって実際に喋ってしまう!音の方も期待度100%。

5月25日発売!

定価8,700円(税別)

「CD」も同時に発売!!

CD(TKCA-30298)

発売 ㈱徳間ジャパン　価格 2,500円(税込)

発売元 **講談社総研**

〒102 東京都千代田区四番町4

TEL(03)3237-1711(代表)

TOSHIBA EMI

INVICTUS

魔王の座に君臨すべきものは……。

ファンタジー・ワールド。そこは魔力に支配された世界。
魔王の座をめぐり、選ばれし魔法使いたちによって召喚されたモンスターたちが争う。
生き残ったものは成長し、より強力な能力を身につけ、
その変貌した姿を戦いの場へと運ぶ……。
パソコン・ユーザーから絶大なる支持をうけた話題作品からの移植、
メガドライブ版ファンタジー・ウォー・シミュレーション「マスター・オブ・モンスターズ」
君は果たして魔界に君臨できるか!?

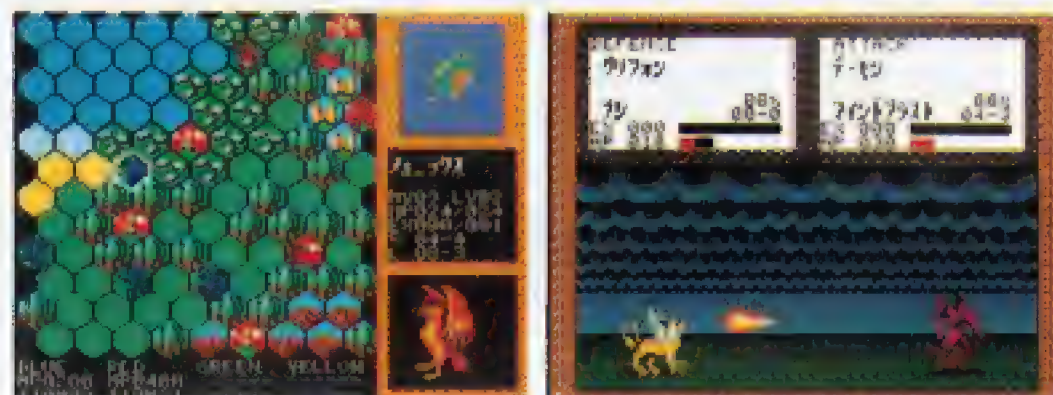
MEGA DRIVE

すぎやまこういち音楽監修!!

- メガドライブ版オリジナルの"AI"機能搭載!
- 迫力のある戦闘アニメーション!
- 一目でわかるキャラクターの成長!
- オリジナル・システムによるゲームの高速化を実現!

Master of Monsters

ファンタジー・ウォー・シミュレーション
〈マスター・オブ・モンスターズ〉

©1989 SystemSoft　Reprogrammd By ©1991 TOSHIBA EMI

※画面写真は開発中のものです。

4メガROM　バックアップ・メモリー搭載

'91年7月下旬発売予定　予定価格 ¥7,800(税別)

東芝EMI株式会社/マルチメディア事業部　TEL 03-3587-9005　〒107 東京都港区赤坂2-2-17

ゼロウィング

ZERO WING™

5月末全国一斉発売予定

予価8,000円(税抜)8メガROM

おわび：当初4月26日発売予定でしたが、当社の都合上5月末発売予定に変更になりました事をおわび致します。(発売延期になった分、より良いゲームを作りますので御期待下さい。)

捕まえろ！投げろ！破壊しろ！

——新・宇宙戦闘伝説(ニュースペースバトルストーリー)！

★ゲームの特色★

アーケードで人気の横スクロールシューティングゲームを完全移植。
敵を捕えてバリアにしたり、投げつけて攻撃もできる斬新なアイデアを採用。
東亜プランシューティングゲームの異色作！

MEGA DRIVE

TOAPLAN Co.,Ltd.
株式会社東亜プラン 〒167 東京都杉並区清水1-8-4
TEL.03(5397)0511(代) FAX.03(5397)4755

TELENET JAPAN CO.,LTD

少年は足を止めた。もうずいぶんと歩き続けたので
ここら辺で一休みしようと思ったのだ
適当な切り株に腰をおろし、筒に入った水を飲む
ふと、目の前に広がる風景に目を止める
朝日に照らされ、鈍い鉛色からバイオレットブルーに輝き始める水平線
舞い飛ぶカモメ達。ああ、あそこにかすかに見える帆は、早起きの爺さまの漁船だ
もう少したてば、朝食の支度をする煙が家々からたち上がりはじめるだろう
少年は思わず丘の端まで駆け出していた
あの町が嫌いなわけではない。ほんの少しだけ違う世界を見てみたいだけなんだ
少年は胸に下げたロケットを握りしめる
夜が明けようとしていた

港のトレイジア

MD
MEGA DRIVE

この商品は、株セガ・エンタープライゼスがSEGA MEGA DRIVE専用のソフトウェアとして、自社の登録商標の使用を許諾したものです。

株式会社日本テレネット

Illustration／MAHIRO MAEDA

TELENET JAPAN

ビースト・ウォリアーズ

Beast Warriors

NOW THE BATTLES BEGIN!

MEGA DRIVE

この商品は、㈱セガ・エンタープライセスがSEGA MEGA DRIVE専用のソフトウェアとして、自社の登録商標 SEGA の使用を許諾したものです。

株式会社日本テレネット

TELENET JAPAN CO.,LTD

MEGA DRIVE

この商品は、㈱セガ・エンタープライゼスがSEGA MEGA DRIVE専用のソフトウェアとして、自社の登録商標 SEGA の使用を許諾したものです。

ゲーセン人間御用達。全てのシューティングファンに捧ぐ！

「空牙」

7月下旬発売決定!!

8M（メガ） 価格8,400円(税別)

株式会社日本テレネット

TELENET JAPAN CO.,LTD

GAME GEAR

この商品は、㈱セガ・エンタープライセスが
SEGA GAME GEAR専用のソフトウェアとして、
自社の登録商標 SEGA の使用を許諾したものです。

私、怒ったらコワインだから。

G国の自機主力戦車“グリフォン”の評価試験は
上々の成果を挙げて無事終了した。
緊張が続いた関係者一同のきつい顔にも
ようやく安堵の笑顔が見られるようになった。
しかし、その喜びも覚めやらぬうち
突然現れたＩ国軍隊に試験場が襲われ
主任設計者の小林技官がさらわれてしまった！
テストドライバーで技官の孫娘でもある「ミント」は
テスト中の“グリフォン”に乗り込み
国家の存亡を賭けて単身Ｉ国軍隊に戦いを挑んだのだった。

ご注意
※この商品は、
ゲームギア専用の
シューティングゲームです。

グリフォン

GRIFFIN

6月下旬発売予定

価格3,800円（税別）

RENO
Renovation Game

株式会社日本テレネット

第一開発事業部
〒162 東京都新宿区馬場下町61 RK早稲田ビル6F

本 社・営業部
〒162 東京都新宿区東五軒町1番9号

Contents

BEEP!メガドライブ 1991 6月号 JUNE

SHOP DATA

メガドラソフト売上げ TOP10

SOLD OUT! SOLD OUT!

メガドライブソフトの売上げ動向をANALYZE!!

3月の新作ラッシュの結果は「シャイニング&ザ・ダクネス」のぶっちぎりの勝利となった。久々の大作RPGの登場は他機種の潜在ユーザーもかなり動かしたようだ。メジャー路線は今後もセガの主流になるか。

1位 NEW SOFT シャイニング&ザ・ダクネス

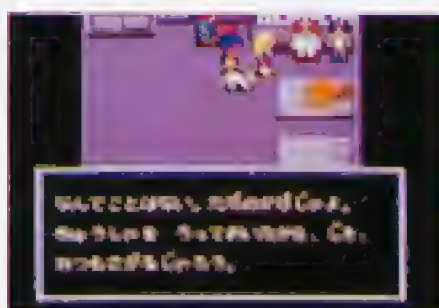
5061 POINTS

集計期間に3日だけしかかかってないのにこの圧勝。当日売切れ店も続出した。セガ待望のRPGだけに続編もぜひ出してほしいところ。

セガ／'91・3・29発売／8,700円／RPG／8M、B・B

2位 NEW SOFT ふしぎの海のナディア

746 POINTS

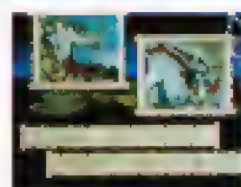
人気アニメということも手伝ってナディアが2位をキープ。テレビ放映は終了したけど、あの感動をゲームで味わうのもいいかも。

ナムコ／'91・3・19発売／6,500円／ADV／8M

3位 前回3位 アイラブ!ミッキーマウス/ふしぎのお城大冒険

676 POINTS

新作が続々と出てもあいかわらずミッキーは強い。メガドラ新規ユーザーを増やすのにも貢献している質の高いキャラクターものだ。

セガ／'91・11・21発売／4,800円／ACT／4M

4位 NEW SOFT バハムート戦記

セガ／'91・3・8
6,800円／SLG／4M、B・B

486 POINTS

グラフィックの良さは保証付き。でもイマイチ伸びなかったかな。

6位 NEW SOFT ミッドナイトレジスタンス

データイースト／'91・3・29
7,800円／ACT／8M

385 POINTS

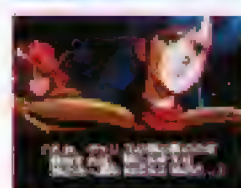
ゲーセン版を完全移植。アクションファンにはうれしいゲームだね。

8位 NEW SOFT ジョー・モンタナ フットボール

セガ／'91・3・1
6,000円／SPT／4M

286 POINTS

最高のアメフトゲームとの噂も高いゲーム。マニアも納得のデキだ。

10位 NEW SOFT ヴァリスⅢ

RENO日本テレネット／'91・3・22／8,400円／ACT／8M

203 POINTS

声が出ないのは残念だけどビジュアルシーンは一見の価値があるぞ。

5位 前回2位 スーパーバレーボール

ビデオシステム／'91・2・1
5,800円／SPT／2M

444 POINTS

先月に続き堅調な売れゆきを確保。やっぱりスポーツものは手堅いね。

7位 前回7位 スーパー大戦略

セガ／'89・4・29
6,800円／SLG／4M、B・B

296 POINTS

アドバンズドがもうすぐ出るけど現代戦も根強い人気をキープ中だ。

9位 NEW SOFT 斬～夜叉円舞曲～

ウルフチーム／'91・3・29
8,500円／SLG／4M、B・B

246 POINTS

ちょっと風変りな歴史シミュレーション。お手軽に遊べるのもいい。

SHOP DATA

ゲームギアソフト売上げ TOP5

GO! GO! G.G.! GO! GO! G.G.!

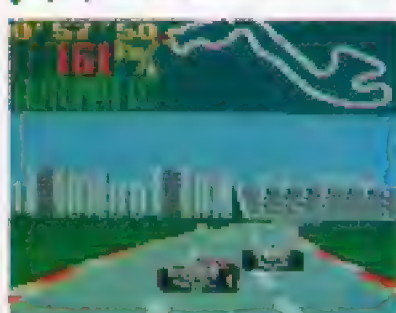
人気G.G.ソフトをRESEARCH!!

新作も定期的に出るようになったG.G.だけど、上位の売上げのほうはあまり大差がでないよう。早く代表作もほしいね。

順位	前回	ゲーム名 ／ データ	POINT
1	3	スーパーモナコGP セガ／'90年10月21日発売／3,500円／RAC	181
2	—	G-L.O.C. セガ／'90年12月15日発売／3,500円／SHT	172
3	—	ミッキーマウスのキャッスルイリュージョン セガ／'91年3月21日発売／3,800円／ACT	169
4	—	チェイスH.Q. タイトー／'91年3月8日発売／3,800円／RAC	119
5	2	コラムス セガ／'90年10月21日発売／2,900円／PUZ	112

※このランキングは下記協力店の集計結果を本誌編集部で数値化し、ランクアップしたものです。集計期間は3月1日～3月31日まで。★協力店●銀座博品館トイパーク●キディランド向ヶ丘店●TOYSHOP ヤマシロヤ●おもちゃのマリア●メッセサンオー●大阪J&Pテクノランド

1 スーパーモナコGP

F-シーズンを反映してか1位をキープ。本体と同時に買う人も多いみたい。

2 ミッキーマウスのキャッスルイリュージョン

G.G.版ならではのアイデアもあってお買得。ミッキーのアクションもかわいいぞ。

4 チェイスH.Q.

G.G.になってイマイチ大味な操作になっちゃったけどスピード感はなかなかだぞ。

USER DATA

移植希望ゲーム TOP20

I WANT YOU! I WANT YOU!

メガドラユーザーの意識動向をCALL OUT!!

ナムコの野球ゲームが移植されたぞ、といっても移植されたのは「球界道中記」。まあナムコさんからは「フォートラックス」の移植「メガトラックス」も出ることだし、ワースタは気長に待とうかな？

順位	前回	ゲーム名 ／ データ	POINT.
1	1	ファイナルファイト カプコン／VG他	153
2	5	ワルキューレの伝説 ナムコ／VG他	60
3	2	ドラゴンセイバー ナムコ／VG他	59
4	4	Ysシリーズ 日本ファルコム／パソコン他	49
5	9	ワールドスタジアム ナムコ／VG他	47
6	3	ポピュラス イマジニア／パソコン他	45
7	7	ロードス島戦記 ハミングバード／パソコン	40
8	6	G-L.O.C. セガ／VG他	36
9	8	天地を喰らう カプコン／VG他	35
10	10	シムシティ イマジニア／パソコン他	33
11	11	エメラルドドラゴン バショウハウス／パソコン	32
12	14	パロディウスだ！ コナミ／VG他	27
13	20	ドラゴンクエストシリーズ エニックス／FC他	24
14	18	ウィザードリィシリーズ アスキー／パソコン他	23
15	12	グラディウスシリーズ コナミ／VG他	22
16	—	R-TYPEシリーズ アイレム／VG他	19
17	—	ストリートファイターII カプコン／VG	17
18	—	ガンフロンティア タイトー／VG	16
19	17	ファイナルラップ2 ナムコ／VG	15
20	—	ラッドモビール セガ／VG	14

※このポイントは４月号の読者アンケートハガキをもとに「BE・メガ」編集部で算出したものです。

新 球界道中記

「ワースタ」じゃないのが残念だけど、メガドラには少ない野球ゲームだから歓迎すべきかな。

新 メガトラックス

ゲーセン版「フォートラックス」は最大８人通信だったけど、メガドラでは２画面分割で対戦だ。

14 ウィザードリィシリーズ

じりじりランクを上げてきてる本家３ＤＲＰＧ。死と隣合わせのキャラクター成長はハマるね。

SHOP DATA

ビデオゲーム TOP5

SHOW UP! SHOW UP!

最新ビデオゲームの人気者をTELL YOU!!

トップ５にクイズものが２つも入ってきてるけど最近のテーブル型ゲームにはクイズものは欠かせないみたい。でも目玉作品がないのは寂しいね。

NEW FACE!

1 ドライバーズアイ

３画面モニターを使って実物の視点に近づけたレーシングシミュレーターだ。

3 クイズ宿題をわすれました

自分の育った世代のクイズが出題されるので、つい懐かしさがこみあげてくるぞ。

順位	前回	ゲーム名	メーカー
1	—	ドライバーズアイ	ナムコ
2	1	ファイナルラップ２	ナムコ
3	—	クイズ宿題をわすれました	セガ
4	2	スペースガン	タイトー
5	—	クイズ殿様の野望	カプコン

★協力店●キャンディ東花園●プレイシティキャロット巣鴨店●ゲームファンタジア渋谷店●ニュー光●タイトー・イン・スタジアム101・パイ・ロサ

USER DATA

待望の新作ゲーム TOP20

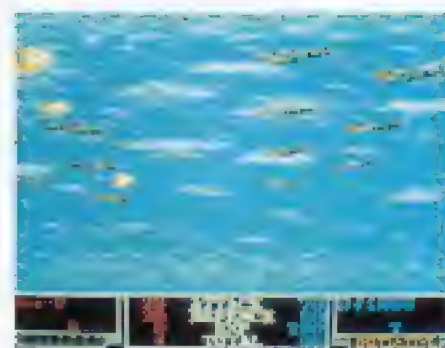
COME ON! COME ON!

発売前のメガドラ人気動向をCATCH UP//

あいかわらず「アドバンスド大戦略」が強いけど、2位以下にはセガの新作群がいきなり、くいこんできた。とくに2位の「ソニック・ザ・ヘッジホッグ」は、セガが力を入れてるキャラクターゲームだから、今後も当分上位につけてくるだろう。また、夏に向けて新作もどんどん発表されてきてるから、ユーザーのみんなも心配しないでいいんじゃないかな。

まるで実写映画のような戦闘シーンが魅力!!

1位（前回 2位） アドバンスト大戦略―ドイツ電撃作戦―

セガ／6月21日発売予定／8,700円／SLG/8M、B・B、モデム対応

262 POINTS

だいぶ待たされた感じがするけど、またまた延びた「アドバンスド」だ。しょうがないからみんなで気長に待とう。

セガ最高のアクションゲームになるか?

2位（前回 11位） ソニック・ザ・ヘッジホッグ

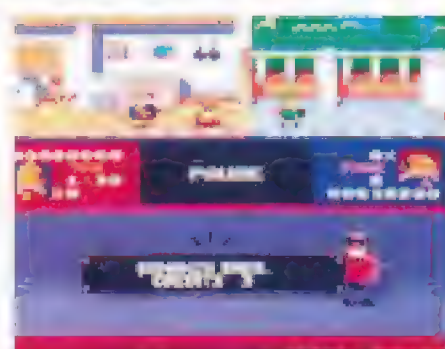
セガ／7月26日発売予定／6,000円／ACT／4M

158 POINTS

いきなり2位になったのはダテじゃない。「トムとジェリー」ばりにスピード感のある痛快アクションゲームだぞ。

CG風のグラフィックがイカス!

3位（前回 —） ボナンザブラザーズ

セガ／5月17日発売予定／6,000円／ACT／4M

85 POINTS

いい味出してるコミカル兄弟の活躍がメガドラでも楽しめる。細かいところまで動きが再現されてるのがうれしいね。

ゴールデンアックスの未来版?

4位（前回 —） エイリアンストーム

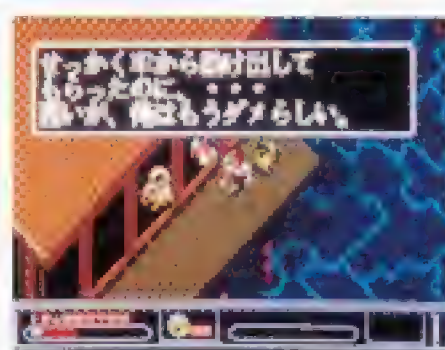
セガ／6月28日発売予定／6,000円／ACT／4M

84 POINTS

操作感覚が「ゴールデンアックス」に似てるけど、シューティング面あり、高速スクロール面ありと飽きがこないぞ。

クォータービューが美しい!

5位（前回 —） アークス・オデッセイ

ウルフチーム／6月14日発売予定／8,500円／A・PRG／8M

72 POINTS

RPGというよりも、アクションゲームぽいものに仕上がってるからパソコン版とは別物のオリジナル作だね。

9位 マーベルランド

メガドラだけで楽しめる人気ゲームだ。移植度も高いぞ。

12位 雷電伝説

超高難易度で有名なバリバリシューティング。期待しよう。

順位	前回	ゲーム名	データ	POINT
6	2	アウトラン	セガ／8月9日	64
7	4	Blue Almanac	講談社総研／6月22日	62
8	9	アリシア ドラグーン	ゲームアーツ／発売日未定	46
9	—	マーベルランド	ナムコ／6月28日	40
10	10	ゼロウィング	東亜プラン／5月31日	39
11	—	レンタヒーロー	セガ／9月予定	37
12	16	雷電伝説	マイクロネット／7月6日	33

順位	前回	ゲーム名	データ	POINT
13	8	ワンダラーズ フロム イース	RENO日本テレネット／10月予定	29
14	—	ストリートスマート	トレコ／7月予定	27
15	7	空牙	RENO日本テレネット／7月12日	26
16	—	ファステスト・ワン	ヒューマン／6月28日	25
17	12	F-1コンストラクターズ(仮)	セガ／発売日未定	24
18	17	マスター・オブ・モンスターズ	東芝EMI／7月下旬	23
19	19	ソーサルキングダム	メサイヤ(NCS)／今夏予定	22
20	—	忍者武雷伝説	セガ／8月予定	21

※このポイントは4月号の読者アンケートハガキをもとに『BE・メガ』編集部で算出したものです。

NEW SOFT SCHEDULE
新作ソフトスケジュール

メガドライブ MEGA DRIVE

ソフト名	データ
ボナンザブラザーズ	5月17日予定／6,000円／セガ／ACT／4M
ゼロウィング	5月31日予定／8,000円／東亜プラン／SHT／8M
ファイヤームスタング	5月31日予定／6,800円／タイトー／SHT／8M
アークス・オデッセイ	6月14日予定／8,500円／ウルフチーム／A・RPG／8M
アドバンスド大戦略ードイツ電撃作戦ー	6月21日予定／8,700円／セガ／SLG／8M+B・B・モデム対応
Blue Almanac	6月22日予定／8,700円／講談社総研／RPG／8M+B・B
エイリアンストーム	6月28日予定／6,000円／セガ／ACT／4M
セイントソード	6月28日予定／6,800円／タイトー／ACT／4M
ファステスト・ワン	6月28日予定／7,500円／ヒューマン／RAC／4M+B・B
マーベルランド	6月28日予定／7,000円／ナムコ／ACT／8M
レッスルウォー	6月28日予定／6,000円／セガ／SPT／4M
雷電伝説	7月6日予定／8,800円／マイクロネット／SHT／8M
球界道中記	7月12日予定／6,000円（予）／ナムコ／SPT／4M
空牙	7月12日予定／8,400円／RENO日本テレネット／SHT／8M
ベアナックル	7月19日予定／6,000円／セガ／ACT／4M
ソニック・ザ・ヘッジホッグ	7月26日予定／6,000円／セガ／ACT／4M
サンダーフォックス	7月26日予定／8,500円／タイトー／ACT／8M
超闘竜烈伝ディノランド	7月下旬予定／6,800円／ウルフチーム／PIN／4M
マスター・オブ・モンスターズ	7月下旬予定／7,800円／東芝EMI／SLG／4M+B・B
ストリートスマート	7月発売予定／価格未定／トレコ／ACT／4M
アウトラン	8月9日予定／価格未定／セガ／RAC／8M
戦場の狼2	8月9日予定／価格未定／セガ／ACT
SDヴァリス	8月上旬予定／価格未定／レーザーソフト日本テレネット／ACT／4M
ジュエルマスター	8月発売予定／6,000円／セガ／ACT／4M
忍者武雷伝説	8月発売予定／価格未定／セガ／SLG／4M+B・B
アンデッド ライン	8月発売予定／価格未定／PAL SOFT／SHT／8M
デビルクラッシュ	8月発売予定／価格未定／テクノソフト／PIN
プロ野球 スーパーリーグ 91	8月発売予定／価格未定／セガ／SPT
メガトラックス	8月発売予定／価格未定／ナムコ／RAC／4M
将棋の星	今夏発売予定／価格未定／ホームデータ／TAB
ファイヤープロレスリング外伝	今夏発売予定／7,000円／ヒューマン／SPT／4M
宇宙戦艦ゴモラ	今夏発売予定／7,500円／UPL／SHT／8M
ちびまる子ちゃん	今夏発売予定／価格未定／ナムコ
ソーサルキングダム	今夏発売予定／価格未定／ﾒｻｲﾔ(NCS)／RPG／8M
タスクフォースハリアーEX	今秋発売予定／価格未定／トレコ／SHT／8M
ギャラクシーフォースII	9月13日予定／価格未定／CSK総合研究所／SHT／8M
D−AXE	9月27日予定／価格未定／セガ／RPG
ビーストウオリアーズ	9月発売予定／価格未定／RENO日本テレネット／SPT／8M
モンスターワールドIII	9月発売予定／価格未定／セガ／ACT
レンタヒーロー	9月発売予定／価格未定／セガ／RPG
ベルリンの壁	今秋発売予定／価格未定／KANEKO／ACT／4M
ワンダラーズ フロム イース	10月発売予定／価格未定／RENO日本テレネット／RPG／8M
魔獣羅	10月発売予定／価格未定／セガ／ACT
港のトレイジア	11月発売予定／価格未定／RENO日本テレネット／RPG／8M
RPG伝説ヘボイ	11月発売予定／価格未定／セガ／RPG
ターボアウトラン	12月発売予定／価格未定／セガ／RAC
夢幻戦士ヴァリス	12月発売予定／価格未定／RENO日本テレネット／ACT／8M
エグザイル	12月発売予定／価格未定／RENO日本テレネット／A・RPG／8M
ゴールデンアックス2	12月発売予定／価格未定／セガ／ACT
JUJU伝説	発売日未定／価格未定／セガ／ACT
太平記	発売日未定／価格未定／セガ／SLG
牛若丸三郎太物語～24時間戦えますか？	発売日未定／価格未定／セガ／RPG／4M+B・B
アリシア ドラグーン	発売日未定／7,800円／ゲームアーツ／SHT／8M
天下布武	発売日未定／価格未定／ゲームアーツ／SLG／8M+B・B
F-1コンストラクターズ（仮称）	発売日未定／価格未定／セガ／SLG
マスターオブウェポン	発売日未定／価格未定／タイトー／SHT
ニンジャウォリアーズ	発売日未定／価格未定／タイトー／ACT
ヴァザム	発売日未定／価格未定／トレコ／A・RPG／8M+B・B
フィルディアスー風の鎮魂歌ー	発売日未定／価格未定／ユニパック／ACT
パワードリフト	発売日未定／価格未定／電波新聞社／RAC
スーパーファンタジーゾーン	発売日未定／価格未定／サン電子／SHT
スラップファイト	発売日予定／価格未定／東亜プラン／SHT
ソルフィース	発売日未定／価格未定／ウルフチーム／SHT／8M
エルヴィエント	発売日未定／価格未定／ウルフチーム／ACT／8M
スーパーダブルドラゴンII	発売日未定／価格未定／PALSOFT／ACT／8M
Cal.50（キャリバー50）	発売日未定／価格未定／ビスコ／SHT

ゲームギア GAME GEAR

ソフト名	データ
マッピー	5月24日予定／3,500円／ナムコ／ACT／1M
琉球	5月31日予定／3,800円／フェイス／PUZ／1M
がんばれゴルビー！	6月21日予定／3,500円／セガ／ACT／1M
ハレーウオーズ	6月21日予定／3,800円／タイトー／SHT／1M
バット&パター	6月28日予定／3,500円／セガ／SPT／1M
ベルリンの壁	6月発売予定／3.800円／KANEKO／A・PUZ／2M
グリフォンーGRIFFINー	6月発売予定／価格未定／RENO日本テレネット／SHT／1M
ファンタジーゾーンGear	7月5日予定／3,900円／サンリツ電気／SHT／1M
マジカル・パズル・ポピルズ	7月12日予定／価格未定／テンゲン／PUZ／1M+B・B
パット&パター	7月26日予定／3,500円／セガ／SPT／1M
エターナルレジェンド永遠の伝説	7月26日予定／価格未定／セガ／RPG／2M+B・B
ワギャンランド	7月発売予定／4,000円／ナムコ／ACT
まじかるタルるーと	7月発売予定／価格未定／ツクダオリジナル／SHT
アウトラン	8月9日予定／価格未定／セガ／RAC
フロッガー（仮称）	8月9日予定／価格未定／セガ／ACT
忍者外伝	9月発売予定／価格未定／セガ／ACT
G−AXE バトラー	10月発売予定／価格未定／セガ／ACT
ARLIEL	10月発売予定／価格未定／セガ／RPG
スペースハリアー	12月発売予定／価格未定／セガ／SHT
シャダム戦記（仮称）	12月発売予定／価格未定／セガ／RPG
ファンタシースター外伝	発売日未定／価格未定／セガ／RPG
ラビリンス ストーン	発売日未定／価格未定／ゲームアーツ／PIN
対戦カンフー	発売日未定／価格未定／セガ／ACT
テニス（仮称）	発売日未定／価格未定／セガ／SPT
エイリアンストーム	発売日未定／価格未定／セガ／ACT
ラスタンサーガ	発売日未定／価格未定／タイトー／ACT
エイリアンシンドローム	発売日未定／価格未定／サンリツ電気／ACT／1M
ヘビーウエイトチャンプ（仮称）	発売日未定／価格未定／サンリツ電気／SPT／1M
ボナンザブラザーズ	発売日未定／価格未定／セガ／ACT
対戦型大戦略G	発売日未定／価格未定／システムソフト／SLG

BE・メガ編集部チェッーク!!

ゴールデンウィークが終わったら、今度は夏に向けての新作が、ドドッと出てきた感じがするメガドラ、G.G.のソフト群。

新顔ソフトの話は今後の紹介記事にまかせるとして、今回は体感ゲームの移植ものの動きにスポットをあててみよう。まずは電波の「パワードリフト」。こいつは残念ながらまだまだといった感じだ。その代わりというわけじゃないが、あの「ギャラクシーフォースII」が突如としてベールを脱いだぞ。下がその画面写真だけど、詳しくは次号の熱血メガドラ宣言で紹介の予定だ。また期待のCD-ROMも近々ベールを脱ぐかもしれないぞ？

急きょCSK総研がリリース。そのデキは？

ACT：アクション　SHT：シューティング　RPG：ロールプレイング　ADV：アドベンチャー　SLG：シミュレーション　SPT：スポーツ　RAC：レース　PUZ：パズル　TAB：テーブル
ARPG：アクションロールプレイング　PIN：ピンボール

ソフトメーカー伝言板

セガ・エンタープライゼス

このページを借りて、みなさまにお詫びを申し上げます。5月31日に発売を予定しておりました「アドバンスド大戦略」はソフトの改善のために6月21日に発売を延期せざるをえない状況となりました。非常に前評判も高くゲーム性も高い評価を得ていたので、首を長～くして待っている人達には本当に申し訳もありません。もう少し我慢を。

講談社総研

ごめんなさぁーい！「Blue Almanac—ブルーアルマナック—」の発売日は、さらに遅れに遅れて6月22日となってしまいました………。今度こそ本当に出るので、みなさん見捨てないで買ってくださいね!!!　　(講談社総研)

東亜プラン

「首をながぁーくして待っていてくれたでしょう……」。まずは最初に謝っちゃおう。ゴメンナサイ!! 4月26日に発売が予定されていた「ゼロウィング」なんだけど、ワケあって5月31日に変更となってしまった。楽しみにしてくれていたみんな、もうちょっとだけ待ってほしい。でも期待してくれてOKだよ。

タイトー

どーも、どーも、タイトーのかーしまです。長～いゴールデンウィークも終わってしまって呆けている人も多いでしょうが、そんな時にはタイトーのゲームでスッキリしましょー。というわけで、今後も「ファイアームスタング」を筆頭に夏まで月1本はゲームが出ますので、みんなでやって、みんなでスッキリしましょー。　　(かーしま)

ビクター音産

ビクターの〝ゲームギア〟第一弾ソフト「スクウィーク」が発売されました。あの「ドラッケン」を作ったフランスはアンフォグラムス社の作品です。どういうゲームかというと、ちょっとパズル的だけど、めちゃめちゃ楽しいアクションゲームなんです。もちろんハマリ度100％は保証済みってやつさ！　まだの人は買ってやってみてね。

ナムコ

ゲームギア版「マッピー」のおもしろさ倍増計画は着々と進んで、5月の24日には登場さ。なんといっても、時代をさかのぼり御先祖様の実態が見れる「御先祖様の挑戦」モードがおススメ。
いやぁ～本当に「て～へんだ」「て～へんだ」「底辺×高さ÷2」ってなワケでがんばりマッピー！

ヒューマン

'91年F－1グランプリを完全に再現した2人同時プレイ可能な3Dレースゲーム「ファステスト・ワン」の発売まで、あと1ヵ月ちょっとです。もう少し待って下さい。あと「ファイヤープロレスリング外伝」も、もうじき完成して掲載してもらう予定だから、楽しみに待っていて下さい。
(茶々丸)

マイクロネット

わたくし、広報担当YはRPG大好き！　アドベンチャー命！　謎解き得意の超ドンガメゲーマーです。こんな私が「雷電伝説」を手にしなければならないとは………。ウウッ、1ステージもクリアできないよ～。誰か私に救いの手を!!　と、いうわけでシューティング大得意のモニターを募集しちゃいます(詳細は次号広告で！)。

RENO日本テレネット

「夢幻戦士ヴァリス(ヴァリスⅠ)」「ビーストウォリアーズ」「港のトレイジア」「エグザイル」そして「イースⅢ」と粒よりのソフトが出そろいました。なんと全部今年中に発売する予定です。どんなゲームかはこれからのBEEPさんにたくさん載る予定なのでヨロシク。もし、ちょっとしか載らなかったらBEEPさんに抗議しよう。

ウルフチーム

勝ってみせます邪悪の主に、卑劣な罠にも負けはせぬ。平和の為に散った友よ、草葉の陰で見ててくれ………。遂に出ました、8メガ！　2人同時プレイ！　最大4人パーティ制の超白熱！　アクションRPG「アークス・オデッセイ」。'91年度の最大の決戦は6月14日にその幕を開ける…。燃えろおぉぉっっ!!

KANEKO

新作ゲームPR！　まずはG.G.版「ベルリンの壁」。G.G.にはめずらしく2Mの容量を使った、面クリ型のアクションゲームで、通信ケーブルを使うと二人同時プレイが可能なゲームです。このゲームはアーケードの「ベルリンウォール」の移植ですが、アーケードのほうは5月のはじめごろに、国内で発売の予定ですからね。

トレコ

今後の予定のお知らせ。まずは「ストリートスマート」。新作スクランブルで紹介されたけど、結構ノリのいい格闘アクションです。発売のほうは初夏くらいだよ。次に「タスクフォースハリアーEX」。オリジナルのボスキャラ追加など8Mを使いきるつもりで製作中だ。それから、トレコ初のオリジナルシューティングを企画中ですよ。

UPL

みなさんはじめましてUPLです。今度めでたくメガドライブで参入第1弾のソフトが出ることになりました。その名はゲームマニアから高い支持を受けた、あの「宇宙戦艦ゴモラ」だ！　現在は開発中だけど、操作性はアーケードそのものでグラフィックも超美しいぞ。もしかしたら、2人同時プレイもできるかも。期待して待ってくれい。

PALSOFT

バリバリ、ドカぴょーん、閃光とともに現れた、その名は『PAL　SOFT』。さあ、みんなで声を合わせて呼んでみよう!!
「パ・ル・ソ・フ・ト－」………いまいちカッコ良くない名前だな………。まあ、男は実力で勝負!!　第1弾は、バリバリ、ビシュ、ゲロな男のシューティング「アンデッド　ライン」だ。

★このページは各ソフトメーカーさんに発売間近のソフトのPRや今後の戦略などを大マジメに(?)言ってもらうためのページです。うちにも言わせろ！というメーカーさんがいらっしゃったら、ドンドン『BE・メガ』編集部まで言ってきてくださいね。

BE MEGA DOG RACE IS VERY USEFUL FOR BUYING NEW RELEASE MD G.G. SOFT

お買い得一本勝負

BEメガドッグレース

1枠　5月17日発売　ボナンザブラザーズ

セガ／6,000円／ACT／4M

正義の泥棒ボナンザブラザーズが悪いヤツラからお宝を盗み出すコミカルアクションゲーム。CG風のグラフィックがイカスぜ//

平均オッズ 7.25

2枠　6月22日発売　Blue Almanac ブルーアルマナック

講談社総研　8,700円　RPG　8M+B·B

講談社総研の参入第1弾は銀河系を股にかけて展開される壮大なスケールのRPGだ。フルアニメの戦闘シーンや合成音声がウリ。

平均オッズ 5.75

3枠　6月21日発売　アドバンスド大戦略 －ドイツ電撃作戦－

セガ／8,700円／SLG／8M,B·B,モデム対応

舞台が現代戦から第二次世界対戦になって登場するシミュレーションの定番ゲーム。前作をはるかに越える完成度で、ついに登場だ／

平均オッズ 8.0

岡田真弓

貧乏だ、貧乏だと言いながら、ダイナブック（約16万円也）と『阪神タイガース昭和のあゆみ』(豪華本。非常に高い）を買ってしまいました。おかげで、肝心の彫刻制作費がない／　これから一体どうしましょ。

ボナンザブラザーズ　8
心ニクイ演出の数々は、どうぞ皆様ご自分の目でお確かめ下さい。少し大ゲサだけど、あれは感動的ですらあります。このゲームは絶対2人プレイがおススメ。1人で黙々と遊んでるとなんだか寂しい。ステージ数も少ないので、純粋に遊ぶにはやや物足りないかもね。

ブルーアルマナック　7
「シャイニング＆ザ・ダクネス」の次はこれをやろうと思ってた人も多いだろうけど、うーむ…。オープニングにすごく気合いが入っているわりには、ゲーム展開が単調で感情移入しにくいんだよね。ウリの戦闘シーンもイマイチだったし…。うーん。

アドバンスド大戦略　7
いかにもシミュレーションマニア向けといった感じのゲーム。さすがアドバンスドと名乗るだけあって、相当の本格派。それだけに、ルールが複雑、ゲームの展開が遅い等々、シミュレーション嫌いの人や初心者が寄りつけないような要素も盛り沢山になっているなぁ。

OLIX光治

電気GROOVEのデビューアルバムは､もう買ったかな？もちろん私は発売日に買って、毎日聞いてるぞ。レコーディングにはなんと808 stateのメンバーも参加しているので、そっち方面が好きな人は必ず買うべし。

ボナンザブラザーズ　7
ビデオゲーム版ほどではないにしろ、あの特徴のあるグラフィックも、しっかり移植されていてうれしい。もともとやや難易度の高いゲームだったけど、ゲームセンターで敬遠していた人も家で遊べるなら話は別でしょ。おまけに二人同時プレイまでできるのもいい。

ブルーアルマナック　5
とりあえずグラフィック関係の落差が気になる。デモはすごく凝っているのに、ゲームで、デモのデキを持続できなかったのが残念。運の要素が強すぎるのも気になるし、移動スピードが遅いのもイライラする。参入一作目なので次作に期待ということで。

アドバンスド大戦略　8
「スーパー大戦略では満足できないっ」というシミュレーションファンには、かなりうれしいソフトになるハズ。期待通り、かなりマニアックで複雑な内容になっている。敵の思考スピードも前作に比べてかなり高速になっていて、気持ちよく遊べる。これはグーよ。

超人バロムI

ふー、先月変身してエネルギーがなくなっちまったので今月は変身できない猛と健太（バロムI）だ。今後はいいゲームが出走してきて200バロムのゲームエネルギーがたまったら変身して登場するからな。ヨロシク。

ボナンザブラザーズ　6
2面減ったのとボーナス面がなくなったのはゲーセンで遊びまくったボクからすれば納得いかない。それにオリジナルと比べて操作感覚やいろんな部分が違うことも気になった。ちなみにボクは某ロムロム版に期待してる。もとを知ってるだけにキビしくつけるよ。(健)

ブルーアルマナック　5
簡単に終わらせないように作ったのか、移動やイベントクリアなど、いろんなところで手間がかかるのは辟易するなあ。いちおう値段に見合った日数分は遊べるけど、盛り上がりのない展開がちょっと……。それとゲーム歴の浅い人には難しすぎるんじゃない？（健）

アドバンスド大戦略　8
フツーこういうのは連合軍でやるものだが、あえてドイツ軍を主役にしたヒネた設定がステキだぜ。内容はというと、異常なまでにマニアックな作りだ。前作とはまるでレベルが違う。まあ、そこに問題のない人には文句なく買いのソフトだろう。（猛）

ジャムおじさん

僕の2つ隣の席に新入社員の女性が入ってきた。大学のときに商法をやっていたしっかりものだが、やっぱりしぐさは新人で初々しいものがある。そんな姿をみていると、つい10年前の自分を思いだしてしまった。

ボナンザブラザーズ　8
ほのぼのとした雰囲気とCG画像の新鮮さが、よい意味でマッチングしたゲーム。移植度もまずまずだ。となりで見ているだけでも楽しめるコミカルさはメガドラソフトのなかでも貴重な存在となろう。そこかしこに見え隠れする細かい演出もニクイものがあるぞ。

ブルーアルマナック　6
スターウォーズを意識した舞台設定やFCの「ファイナルファンタジー」のようなアニメーション戦闘シーンなど、おいしいところをとって面白くしようとしている努力は認めたい。だがまだまだゲーム作りでは甘いところが多い。良くなる可能性もあったので残念だ。

アドバンスド大戦略　9
映画的な画像処理と臨場感あふれるサウンドは、まさに体験する価値ありのデキだ。細かな舞台設定や各ユニットのリアルさなどなど、パソコン版を含めても最高最強の1本に仕上がっているといえよう。今度はこのシステムで再び現代戦を作ってほしいものである。

ACT…アクション　SHT…シューティング　RPG…ロールプレイング　ADV…アドベンチャー　SLG…シミュレーション　SPT…スポーツ　RAC…レース　PUZ…パズル

4枠

5月31日発売

ファイアームスタング

タイトー／6,800円／SHT／4M

第二次大戦後期に活躍した名戦闘機ムスタングが日本やドイツ軍を相手に戦うビデオゲームの移植。単純明解なパワーアップも爽快！

平均オッズ 6.5

迫力のスクロール、洗練されたタイトル画面、そして何よりウレシイのが適度な難易度。どちらかというと地味で、強烈なセールスポイントはないけど、これは結構遊べるんじゃないかな。設定がリアルなくせに、えらく非現実的なパワーアップをしてしまうのも良い？ **7**

ずいぶん古いタイプのゲームですな。案外古いゲームが好きな私だけど、これはちょっといただけない。古いゲームのいいところって斬新なアイデアにあると思うけど、あまりオリジナリティを感じられない。爆弾の爆発と地面がシンクロしてないのもヘンな感じ。 **6**

なんだか普通のシューティングだね。オリジナルをやったことはないけど、完成度ではPCエンジンの「P-47」（エイコム）のほうが上かも。ノリや舞台設定が同じだから比較されてしまうけど、今後は「ダライアスII」ぐらい力を入れた力作を期待したいな。（健） **6**

スピード感もあって、とっつきやすいなど意外によくできているといっては失礼か？　よくありがちなシューティングゲームなんだけど、基本的な作りがしっかりしているから、安心して遊ぶことができるのがいい。とはいえ、もうこのパターンに飽きた人も多いかな。 **7**

5枠

発売中

スクウィーク

ビクター音産／3,800円／ACT／1M

ビターズ族によって青く汚染された画面上のタイルを時間内にピンクに戻すアクションパズル。フランス製のキャラクターがかわいい。

平均オッズ 5.75

これまた単純なパズルゲームだなあー。気楽に遊ぶには一番いいかもしれないね。飽きがくるのも一番早そうだけど……。グラフィックなどは、独特なセンスを持っていながら、洋モノのゲームにありがちなケバケバしさやアクの強さがないから安心して遊べるよ。 **7**

最近流行になりつつある海外移植モノだけど、ハッキリ言ってマイナーかも。知名度のない移植ソフトというのも、どうかと思うけどね。出現するアイテムの種類も不規則っぽくて、戦略的にアイテムを使うことができないし。せっかくのパズルっぽさが生きてない。 **5**

それにしてもゲームデザインが古いな。マークⅢカード時代の「ピットポット」（知ってるか？）みたいだぜ。要するにドットイートタイプのアクションなんだけど、出現したアイテムがすぐ消えちゃったり、何面までやっても変化がないなどが不満な点だぜ。（猛） **5**

要するに「パックマン」みたいなゲームだね。ただし、敵を弾で撃つことができるから、いかにして敵から逃げるかっていうよりも、いかにして面ごとのワナをクリアするかっていう感じが強い。まあ、ゲーム自体はなんてことないんだけど、ミョーな味があるね。 **6**

6枠

5月24日発売

マッピー

ナムコ／3,500円／ACT／1M

あのマッピーがゲームギアソフトになって帰ってきた。オリジナルそのままのマッピーほか対戦や御先祖様の挑戦モードもついてるぞ。

平均オッズ 6.5

「ああ、マッピーだな」と思わせる、ほぼそのまんまの移植。この単純明快な面白さ、本当に懐かしい。G.G.ならではの対戦プレイも楽しめるのがいいね。でもやっぱり新鮮味には欠ける感じ。名作シリーズとして保存しておく価値はあるかもしれないけど…。 **7**

あの懐かしい名作、マッピーが帰ってきた。画面サイズ（解像度）の違いから、フロアーが少し減ったものの、そのぶん新しいモードがついている。ただしこのモードがクセモノで、マッピー特有のセコセコ同じ品物を取る感覚（わかるかなぁ）が薄れちゃってる。残念。 **6**

個人的にはこれが発表された頃のナムコの作品群はスゲー好きだった思い出がある。そんなオレからすればG.G.版は移植度も高いし御先祖様モードもけっこう遊べたので、あんまり文句はなかった。だけどミューキーズが生き返るのが早いのは少々気になったな。（猛） **7**

おじさんは「マッピー」を昔やりこんだから、この移植にはうるさいぞ。で、デキのほうだけどオリジナルモードはまあいいとしても、御先祖様モードはマップが広すぎて「マッピー」本来の良さがそこなわれている。対戦モードも意味がないし、発想が安直なのは困るね。 **6**

このコーナーの見方

オッズは10段階評価。4人の審査員のオッズの平均点で犬を走らせます。犬ゲージに多くの犬が並んでいるほうが総合評価が高いこととします。なお、このコーナーは完成品、および80%以上のサンプルバージョンで評価しています。最終的な購入の判断は読者の皆さん自身ですので、「違うじゃない！」と言われても困ります。1つの「参考意見」として考えてください。

今月は本数がちょっと少ないけど各ジャンルのソフトが揃っているので、好きなものが買えるんじゃないかな。前人気やオッズの高さから見ると1枠、3枠あたりがハズレないみたいだけど、みんなはどうかな？

今月は、どうしても貧乏人としての妙な評価になっちゃうな……ということで、1カ月昼食を抜いてまで買うような価値のあるゲームはナシ。懐具合のいい人はファイアームスタング、お友達の多い人はカンバしてもらってボナンザ、SLGファンの人なら少々食事代をケチってでもアドバンスド大戦略、といったとこね。

シミュレーション野郎は、迷わず大戦略。理由は言わないが、買うなら早めに買った方がいいかもしれないぞ。アクションゲーム派の人も、ボナンザという傑作があるので安心できるね。今月は2本も傑作と呼べそうなゲームが発売されてうれしいところ。しかし最近のメガドラってシミュレーションゲームが多くない？

オレもシミュレーションは好きだが、アドバンスドのノリにはついていけないような気もする。キャンペーンモードを上級、しかも天候ありでクリアできる根性ヤローは果しているんだろうか。でもオレは買うぞ。それとG.G.ヤローはマッピーを買おうぜ（猛）。ボナンザはキビしくつけたけどホントは楽しいからね（健）。

砂糖より甘いと言われているボクだけど、これもひとえに最近のソフトのレベルが上がってきている証拠だと思ってほしいな。今月はみんなボナンザやアドバンスドあたりを買うんだろうけど、ボクはあえてみんなの要望の強いＲＰＧに挑戦した講談社総研も評価してあげたい。今後もガンバレ。

TAB…テーブル　ARPG…アクションロールプレイング　ETC…その他

読者参加型企画

BE・メガ 読者レース

Vol.3 JUDGEMENT OF THE READER BY THE READER FOR THE READER

このコーナーはすべてのメガドラソフトを読者の方々に10段階で再評価(再評点)してもらい、全投票者の平均点を誌上で公開しようというものです。投票者の方にはピックアップしたゲームの評論家になってもらい、そのゲームの批評をする権利も与えられます。競馬新聞のようなノリで、皆さんのソフト購入にお役立てください。
＊各ゲームは投票者が10名以上集まった時点でオッズ表に登場します。組織投票防止のため、応募券制度を採用しています。読者の方々の投票によってオッズはリアルタイムに変化しますので、ふるってご参加ください。
(今月号の締切は6月7日、消印有効です)

オッズ表

※このオッズ表は各ゲームごとに全投票者の平均点を小数点第4位まで(5位切捨て)表示してあります。読者平均点が同点の場合は、過去の本誌の評価の高いものを上位にしてあります

順位	前回	ソフト名	読者の平均得点
1	3	アイラブ！ミッキーマウス！ふしぎのお城大冒険	8.3563
2	2	THUNDER FORCE Ⅲ	8.3233
3	—	ふしぎの海のナディア	8.3225
4	1	レッスルボール	8.2643
5	4	ザ・スーパー忍	8.1995
6	5	スーパーモナコGP	8.1945
7	6	スタークルーザー	8.1545
8	—	バハムート戦記	8.1341
9	7	武者アレスタ	8.1099
10	8	スーパー大戦略	8.106
11	9	ぎゅわんぶらあ自己中心派 片山まさゆきの麻雀道場	7.9922
12	—	ジョー・モンタナ フットボール	7.9152
13	12	鮫！鮫！鮫！	7.8664
14	10	重装機兵レイノス	7.8212
15	11	ソーサリアン	7.7734
16	13	コラムス	7.7515
17	14	アフターバーナーⅡ	7.7265
18	17	グラナダ	7.6818
19	16	ファンタシースターⅡ	7.6512
20	15	ダライアスⅡ	7.6358
21	19	大魔界村	7.6344
22	18	ゴールデンアックス	7.5925
23	21	スーパーバレーボール	7.529
24	20	ゲイングランド	7.5201
25	22	ヘルツォーク・ツヴァイ	7.5091
26	23	エレメンタルマスター	7.4405
27	26	Hard Drivin'	7.2601
28	24	ストライダー飛竜	7.2552
29	25	ジノーグ	7.1076
30	33	エアロブラスターズ	7.1006
31	31	THUNDER FORCE ⅡMD	7.0563
32	28	ガイアレス	7.028
33	27	ヴォルフィード	7.0253
34	39	ワールドカップサッカー	7.0065
35	29	ダイナマイトデューク	6.988
36	34	MICHEAL JACKSON'S MOONWALKER	6.9322
37	30	サイバーボール	6.9286
38	36	ヘルファイアー	6.9104
39	37	レインボーアイランドエキストラ	6.818
40	38	シャドーダンサー	6.7703
41	32	デンジャラスシード	6.6326

※赤字のソフトは今回オッズ表に初登場したゲームです。

◎本命馬紹介

ときどきハズされることもあるけど、多くの人が支持するやつが「本命」ってわけだ。

3着 前回 ふしぎの海のナディア

ナムコ／'91・3・19
6,500円／ADV／8M

全投票平均点	8.3225
本誌の平均点	7.5

大容量によって実現したストーリーとその展開、そして演出は素晴らしい。またアニメと同じく愉快で個性的なキャラがうまく表現されており、アニメの雰囲気がゲームの中で楽しめる。個人的には音楽もとてもよく合っていてよかったと思う。ただパスワードはもっとこまめに取れればよかったのだが…。アニメのキャラクターゲームが「一歩進んだなぁ」と感じさせてくれるゲームである。(宮城県・加藤清人・16歳)★予想以上の上位入賞だけどTVを知らなくても楽しめるぞ。

8着 前回 バハムート戦記

セガ／'91・3・8
6,800円／SLG／4M+B・B

全投票平均点	8.1341
本誌の平均点	7.75

なんとなく光栄系のゲームを意識してる作りだけど、コマンド関係でオリジナリティが出てるし、世界観がしっかりしているのもいい。設定が色々できるので初心者から上級者まで楽しめて、いろんな遊び方ができるのもうれしいね。だけど惜しむらくは4M。マップが少ないし、慣れてくると使うコマンドも決まってきちゃう。エンディングもものたりないしね。でも手抜きは感じない良作だと思うよ。(愛知県・高島昭彦)★SLGマニアには気になる点も少々あったみたい…。

○対抗馬紹介

「対抗」ってやつは「本命」に準ずる実力をもってるやつだ。キープはしときたいね。

10着 前回8着 スーパー大戦略

セガ／'89・4・29
6,800円／SLG／4M+B・B

全投票平均点	8.106
本誌の平均点	7.0

なんといってもマップ数、ユニットの種類が多い！こんなにあるので、このソフト1本で10年は軽く遊べる。操作性も非常にいい。ちなみに中古屋に一番高く売れるソフトはこれである。(奈良県・暮石徹・19歳)
最初はとても面白いが、自分が優勢になると緊迫感がなくなり、つまらなくなる。思考時間が長くなってもいいからコンピュータを強くしてほしかった。(宮城県・近藤和之・18歳)★エンディングのなさけなさと4カ国戦の長さは減点だけどまさに一生もののソフトだ。

17着 前回14着 アフターバーナーⅡ

電波新聞社／'90・3・20
6,800円／SHT／4M

全投票平均点	7.7265
本誌の平均点	9.0

オープニングはなかなか素晴らしいと思う。自機はよく動くし、回転もスムーズで合成音声もけっこういい(とくにFire)。アフターバーナー時の加速なんかは業務用を超えているかもしれない…が、地面の貧弱さなどもう少しグラフィック面で何とかならなかったのだろうか。地上での補給シーンがなくなったのも非常に残念だ。でも良いゲームであることは確かだろう。(京都府・藤山宏樹・19歳)★メガドラ普及に貢献した名作だけど今となっては少々色あせちゃったかな。

●その他欄外

懐かしゲームもオツなもの…。

57着 前回57着 スペースハリアーⅡ

セガ／'88・10・29
5,800円／SHT／4M

読者	5.9852
本誌	6.0

メガドラ本体が出たと同時に買ったけど、当時は「家庭用でここまでできるのか」と感動したものだ。だけど、展開が単調だし曲もオンチだね。ハリアーというには悲しすぎるデキじゃない？(埼玉県・大槻誠・19歳)

60着 前回52着 スーパーリーグ

セガ／'89・4・22
5,800円／SPT／4M

読者	5.9112
本誌	6.0

続編が出ないのが不思議。まぁゲーム自体、発売当時はすごかった。よくしゃべるし、守備位置が変えられたり、色々なモード設定といたれりつくせりだ。けどピッチャーの球種が少ないぞ〃(奈良県・吉田修治・19歳)

[場外馬券場]：うーんまたまたゴメン。前回のオッズ表で初登場のゲームは赤字のはずなのに黒字だけだったね。うーん、許してね

▲単穴(たんあな)紹介

「買おうか？ やめようか？」。賛否両論があって迷うのが「単穴」ってやつだな。

29着 前回25着 ジノーグ

メサイヤ(NCS)／'91・1・25
6,500円／SHT／4M

全投票平均点 7.1076
本誌の平均点 7.0

個人的にはTHUNDER FORCEよりも好き。このイメージは人によって好き嫌いが分かれるところだと思うけど、演出のハデさはプレーヤーを驚かそうと色々努力してあり好感が持ててスバラシイ。(島根県・曽田 博・26歳）グラフィックがグロイだけで、あとはどうってことのないシューティングゲーム。期待はずれだった。(岐阜県・大矢裕一・19歳)エンディングにはがっかりさせられた。(埼玉県・池末盾・15歳)★やる人によって評価は違うけど、まあこんな点数じゃないかな。

51着 前回43着 フェリオス

ナムコ／'90・7・20
5,800円／SHT／4M

全投票平均点 6.3048
本誌の平均点 8.5

このゲームのウリであるアルテミスと回転拡大機能がメガドライブでは死んでいるのが残念だ。たしかにそれなりの努力は感じられるが、やはりあのアルテミスではもはや別物のゲームに思える。また音楽などはうまく移植されているが、合成音声は何を言っているのか聞きとれない。しかし、このゲームをあの「フェリオス」と考えないで他のゲームだと考えれば8点くらいはあげられるだろう。(岡山県・高科二郎・18歳)★ナムコ第1弾で期待が高かっただけに減点も多いね。

★新馬紹介

期待のホープはどうだ？

12着 ジョー・モンタナフットボール

セガ／'91・3・1
6,000円／SPT／4M

読者 7.9152
本誌 7.75

迫力モノの合成音声、フォーメーションの多さ、そしてゲームとしての面白さは間違いなく合格点だ。チームの個性と説明書のデキが少々ものたりないのは残念だけど、最高のアメフトだね。(東京都・林順一・21歳)

50着 ディックトレーシー

セガ／'91・3・1
6,000円／ACT／4M

読者 6.3125
本誌 7.25

絵はさすがにキレイなんだけど、どうも迫力に欠けて単調だ。なんだかマークIIIのゲームみたいなんだよね。マシンガンを撃ちまくるのはいいけど、撃てない面じゃストレスがたまるもんなあ。(千葉県・津田寛・16歳)

×ハズレ馬券紹介

なむさん…。

79着 前回75着 スーパーサンダーブレード

セガ／'88・10・29
5,800円／SHT／4M

全投票平均点 5.1387
本誌の平均点 5.0

タイトルやオプション画面のグラフィックは良いのだが、ゲーム中がよくない。障害物がどれも平たく見える。しかも配置のしかたがシビア。だけど巨大ボスなどは結構良くできているかな。(岡山県・小林洋・20歳）背景の動きがスムーズじゃないし、自機の動きがノロイため、すぐ敵の攻撃を受けてしまう。敵の爆発音が"バシバシ"いってヘンなのも許せない！(愛知県・加藤崇之・19歳）★本体と同時に発売されたけどやっぱり移植にはムリが…。でもビジュアルは美しい。

BE・メガオッズゲームでダブルチャンス!!

こいつはみんなに、登場予定ソフトの読者平均点が何点になるかを予想してもらって、一番近かった人に希望ソフト1本(海外モノもOK)をあげちゃおうというゲームだ。今回は本誌ドッグレースで惨々の点数がつけられたセガの「三国志列伝～乱世の英雄たち」の平均点予想をしてもらおう。予想平均点を右のように書いて送ってくれ。

今月のオッズ予想

みんなの評価はどうなるか。結構予想は難しいかもね

～BE・メガ編集部総評～

前回ランクを下げていた「ミッキーマウス」がまたまた1位に復活したけど、上位はみんなハナの差だから今後も目まぐるしく順位が変わりそうだ。ところで今回初登場した「ナディア」と「バハムート」は、一応「本命馬」として紹介してはいるものの、細かい点で不満もでてるから、もう少し様子を見ないと落ち着いた点数ではないかもね。…て、次回の注目はやっぱり「シャイニング＆ザ・ダクネス」の登場だろう。こいつがはたして何点になるかは非常に興味深いところだ。というわけで次回の読者レースも目が離せないぞ！

BE・メガ読者レース参加者募集中!!

108
港区高輪2-19-13
NS高輪ビル3F
ソフトバンク(株)
「BE・メガ読者レース」係
(住所)(TEL)
(氏名)(年齢)

《コメント》
《ほしいソフト名》
『○○○』の予想オッズ：8.0477

今回は参加してくれた人の中から5名様に、スプラッターなソフト「TechnoCop」と好きなソフト1本をプレゼント。参加者は、①ハガキに応募券を貼って、②やったことのあるメガドラソフトに評点をつけ(最大5本まで！)、コメント（何でもOK)、オッズ予想(小数点第4位まで書いて)、ほしいソフト名を上のように書いて送ってくれ。締切は6月7日だぞ。

今月のドッグフード！

まさにアメリカンバイオレンス 一見の価値はあるぞ

オッズ表

順位	前回	ソフト名	読者の平均得点
42	42	メガパネル	6.6066
43	40	エアダイバー	6.6065
44	47	ゴーストバスターズ	6.5652
45	41	バットマン	6.5256
46	45	キューティー鈴木のリングサイドエンジェル	6.4921
47	35	TATSUJIN	6.4057
48	46	尾崎直道のスーパーマスターズ	6.3732
49	44	フォゴットンワールズ	6.3471
50	―	ディックトレーシー	6.3125
51	43	フェリオス	6.3048
52	―	バトルゴルファー唯	6.2142
53	53	スーパーハングオン	6.1505
54	48	ヴァーミリオン	6.1396
55	51	TEL・TELスタジアム	6.0322
56	49	バーニングフォース	5.9917
57	57	スペースハリアーII	5.9852
58	58	ESWAT	5.9615
59	55	クラックス	5.9402
60	52	スーパーリーグ	5.9112
61	54	大旋風	5.8817
62	71	FZ戦記AXIS	5.84
63	59	モンスターレア	5.7979
64	50	時の継承者ファンタシースターIII	5.7948
65	56	まじかるハットのぶっとびターボ！大冒険	5.7941
66	61	ウィップラッシュ	5.7887
67	62	スーパーリアルバスケットボール	5.7846
68	68	サイオブレード	5.6434
69	63	クラックダウン	5.6417
70	76	アローフラッシュ	5.64
71	65	DJボーイ	5.6017
72	66	ニュージーランドストーリー	5.5441
73	64	ファットマン	5.4853
74	67	TEL・TELまあじゃん	5.4815
75	73	アトミック・ロボキッド	5.475
76	72	孔雀王2幻影城	5.4574
77	60	マージャンCOP竜	5.3962
78	70	ダーウィン4081	5.2571
79	75	スーパーサンダーブレード	5.1387
80	74	ファイナルブロー	5.1014
81	69	ヘビーユニット メガドライブ・スペシャル	5.0606
82	77	ランボーIII	4.9892
83	78	ズーム！	4.8471
84	81	史上最大の倉庫番	4.6818
85	80	北斗の拳新世紀末救世主伝説	4.6457
86	79	インセクターX	4.6333
87	84	アレックスキッド―天空魔城―	4.6138
88	83	スペースインベーダー'90	4.5714
89	82	獣王記	4.5331
90	85	スーパーハイドライド	4.3856
91	86	四天明王	4.2564
92	87	カース	3.8281
93	88	ラスタンサーガII	3.3571
94	89	おそ松くんはちゃめちゃ劇場	3.2428
95	90	XDR	2.9183

●発売日から半年以上たったけど、まだまだ「スーパーモナコGP」は面白い。ところで本誌のライターがフリープラクティスモードの鈴鹿コースで45秒75を記録したんだけど(証明ビデオあり)、これって速いほうなのかな？ 編集部では一番速いんだけど、みなさんどうですか？ これを超える記録を出せる人は証明物つきで編集部まで送ってみてね。秘かに誌上(欄外)レースをしちゃおうぜ。

読者レース応募券 6月

BEメガ

NEWS & INFORMATION

'91東京おもちゃショーで、何かが起こる……かもしれない!!

毎年恒例となっている東京おもちゃショー。今年も幕張メッセで、6月6日から9日までの4日間、開催される。

もちろん東京おもちゃショーといえば、コンピュータゲームオンリーのAOUやAMショーと違って、おもちゃ全般を扱うイベントだが、メガドラをはじめ各ゲームマシンのソフトメーカーが、毎年、意欲的にゲーム関係の展示しているため、とてもおいしいイベントなのだ。

今回の'91東京おもちゃショーでは、セガをはじめ、テクノソフトが単独出展。C．S．G．（コンピュータ・ソフトウェア・グループ）のブースでは、メガドラ参入メーカーの新作ソフトが、ふんだんに見られるはず。また、メガドラ参入メーカー以外でも、スーパーファミコン参入メーカーであるエニックス、エポック社、カプコンなどの単独出展が予想されるということだ。

毎年、回を追うごとにコンピュータゲーム関係の出展が充実していく傾向の東京おもちゃショーだが、今回もセガからメガドライブのCD-ROMが出展されるという噂が飛びかっているようだ。果たしてどんな展示内容になるか、今から楽しみ。

幕張メッセでの'90年東京おもちゃショー。昨年の会場風景。

ちなみに6月6～8日は業者のみの入場となっていて、ユーザーが下記の一般公開日は9日（日）限りだ。入場料は500円。開催時間は午前9時から午後5時まで。時間と体力と、それにお金のある人は、ぜひ行くべし!

パルソフトの新作ソフトが展示されていた今年のC．S．G．ショー。

パルソフトから登場する「アンデッドライン」のタイトルだ。

TERA5/31発売決定 価格は15万円を切ったぞ!

発表以来、いまかいまかと待たされてきたIBM PCとメガドライブコンパチマシンのTERAの価格と発売日がついに決定した。

発売は5月31日。今回発売されるものは、3タイプで、価格は、FDD1機のタイプ1が、14万8,000円、FDD2機のタイプ2が18万8,000円、そしてハードディスクとFDD1機を登載したタイプ3が、24万8,000円となっている。

はっきり、いってパソコン業界の動向を考えるとこの価格は安い!といいきってしまおう。ちなみに専用ディスプレイは、79,800円、マウスは6,800円。

電波新聞社からビデオゲーム感覚のジョイスティック発売

電波新聞社からメガドライブ対応ジョイスティック「XE-IST 2」が発売された。9ピンD-SUBコネクタを使用しているため、メガドライブはもちろんPC-9800シリーズや×68000などにも対応しているのが特徴だ。従来機種「XE-1」に改良が加えられており、特に操作性と耐久性が高められている。また、ゲームやプレイヤーにあわせてA、B、C、それぞれのボタンの位置を回転式パネルに変えられるほか、スティックは4-8方向の切り替えが可能。連射機能こそ搭載されていないが、家のなかでもビデオゲームの操作感覚を楽しめる。

パソコン／メガドラはスイッチ切り替え。

ウルフの新作エル・ヴィエント本誌でコミック連載開始！

「エル・ヴィエント」と聞いて即、ピンときた人は鋭い！　そう先月の新作スケジュールに載っていたウルフチームの新作アクションゲームのことだ。その「エル・ヴィエント」が、ゲーム制作と同時進行で本誌にコミックとしてお目見え。ゲームのキャラデザインも手がけている上野哲也氏の超力作の乞うご期待！　連載は7月号から。

ナムコが新作「ファイナルラップ3」でコースを一般公募

ナムコはファイナルラップシリーズ第3弾「ファイナルラップ3」（仮称）の新コースを一般から公募する。そして、最も得票の多かったものを採用しゲーム化する。一応、候補として挙がっているのは、1．オーストラリア、2．イギリス、3．ドイツ、4．ハンガリーの4カ国コース。このなかから1つ選び、住所、氏名、年齢、電話番号、ナムコへの意見・感想を書いて、〒140 東京都大田区多摩川2-8-5(株) ナムコ「FL3コース公募BEEP／メガドライブ」係まで送ろう。コースに採用されたなかから抽選で1名になんとレーシングカート（F-100）が当たるぞ。なお、締切は6月15日消印まで有効（発表は発送に替えさせて頂きます）。

採用されれば「レーシングカート」が当たる。

アメリカで話題「カブキマン」ナムコからビデオで発売

〝毒々モンスター〟シリーズでお馴染みのトロマ社がナムコと共同でビデオをリリース。今年3月に公開されたばかりの「カブキマン」が早くもビデオで登場するのだ。監督は、ロイド・ウフマンとマイケル・ハーツ。エンディングテーマはカブキロックスが歌うとのこと。

NY市警の刑事グリスウォルドは、事件の捜査中に歌舞伎役者の大虐殺に遭遇。そこで偶然にも彼は、カブキマンのパワーを受け継ぐことになったのだが……。

カブキマンの衣装は奇怪な感じがする。

日本テレネットがMY CITYでゲームフェスタを開催

ゲーム大会・トークショーは大盛況

3月31日から3日間、新宿MY CITYで日本テレネット主催「ゲームフェスタ」が開催された。

今回のゲームフェスタは場所が新宿、しかも春休みということもあって、午前中から行われたゲーム大会は大にぎわい。午後のトークショーではゲームについていろいろな話が飛び交っていた。

ゲームの前には人がいっぱい。

ゲームフェスタの展示会場。

声優とゲーム雑誌編集者によるトークショー。

メガドラ新作は年内に7作

日本テレネットでは今回のゲームフェスタで今年発売予定のメガドラソフト7作を発表した。そのなかでもやはり注目されるのは、「ワンダラーズ フロム イース」。PCエンジンでは出ているが、メガドラでも登場する。そのほか、「ビースト・ウォリアーズ」、「エグザイル」、そして「ヴァリス」の新作も予定されている。また、データイーストから発売予定だった「空牙」も7月に発売。

先々に予定されているメガドラCD-ROMに対応ソフトも何本か出るのではないかな？。

トークショーはやはり、大勢の人が詰めかけた。

Pop·Press

Think Of
GAL'S IN MEGA DRIVE

「メガドライブのソフトってさ、意外と女の子の登場率って少ないんじゃない？」
ある昼下がりの午後、編集部の片隅でこんな声が聞こえてきた。
「でも、ゲームに出てくる女のキャラってさ、男のキャラより不条理なモノが多いよね」
確かにそうだ。ゲーム業界に関わって約3年になるが、今までゲームの中に登場するキャラ、とくに女の子たちには時々なにかしらの不条理を感じていたものだ。しかし、「まぁ、こういうもんなんだろうな」の一言ですませて特に調べたこともなかった。
ということで今回は、メガドラソフトに登場する女の子のキャラクターの、その不条理さについて調べてみたのだ。初めはバカバカしいかなと思いつつ調べていったが、これが意外に面白かった。興味のある人は、ぜひとも読んでほしい。

これがメガドラに登場する全女性キャラだ！

女性が登場するソフトは、全ソフト111本中57本('91年4月末日までに発売されているもの)。その中から50本を紹介してみた。
表は年代別に、左からゲーム名（長いタイトルのものは省略)、キャラクター名、役割(基本的には戦士タイプと救助タイプに分類。分類不能なものはその都度説明)、ファッション(このヘンは感覚的に)、ジャンル、メーカー名に分類してみたゾ。

年代	ゲーム名	キャラクター名	役割	ファッション	ジャンル	メーカー
89	おそ松くん	トト子	ショップのねえちゃん	アッコちゃんと同じ容貌	ACT	セガ
	アレックスの天空魔城	ターニャ	ボス敵	エジプシャンな服	ACT	セガ
	P.S.Ⅱ	ネイ、アンヌ、アーミア、シルカ、データメモリー嬢、テレポート嬢	戦、脇役	普通？	RPG	セガ
	北斗の拳	リン	チョイ役	戦闘服？	ACT	セガ
	大魔界村	プリンセス	助	お姫さまな服	ACT	セガ
	スーパーマスターズ	キャディのねえちゃん	キャディ	ミニスカ＋タンクトップ	SPT	セガ
	スーパーハングオン	ミキ・モリタ、ナスターシャ・ミルスキー	メカニック	メカニックだからつなぎ？	RAC	セガ
	フォゴットンワールズ	シルフィー	ショップのねえちゃん	白布を着ている	SHT	セガ
	ザ・スーパー忍	桃華、霞、ナオコ	ザコ敵、許嫁	チャイナドレス、尼僧から赤装束に変化、洋服	ACT	セガ
	マージャンCOP竜	竜子、白木かおり、近藤しずか	助＋最終ボス1、敵2	普通(？)の洋服でしょ	TAB＋ADV	セガ
	ヴォーミリオン	ナターシャ姫	助(エンディングで結婚)	やっぱ姫って格好でしょう	RPG	セガ
	ゴールデンアックス	ティリス・フレアー、ズブロッカ等	戦、ザコ敵	セパレートの戦闘服、ワンピースの戦闘服	ACT	セガ
90	史上最大の倉庫番	主人公のガールフレンド	最終目的、あるいはボス	タンクトップ	PUZ	メサイヤ(NCS)
	ソーサリアン	ファイター、ウィザード、エルフ、ドワーフ、その他	戦	アーマー2、ローブ2	RPG	セガ
	重装機兵レイノス	オペレーター	脇役	軍服	ACT	メサイヤ(NCS)
	P.S.Ⅲ	マーリナ、リナ、ミュー、その他	助、戦	お姫さま風、軽装、レオタード風	RPG	セガ
	サイオブレード	ソフィア・ノイマン、その他	戦(サブ)	宇宙服？	ADV	シグマ商事
	DJボーイ	ショップのねえちゃん、マリア	ショップの売り子、助	タンクトップ、普段着？	ACT	セガ
	コラムス	女神	タイトル画面で登場	トーガ風の白布	PUZ	セガ
	フェリオス	アルテミス	助	"いかにも"な服	SHT	ナムコ
	バットマン	ビッキー・ベイル	助	キャリアウーマン風	ACT	サン電子
	スーパーモナコGP	レースクィーン	レースクィーン	レオタード	RAC	セガ
	四天明王	アヤメ	戦	カムイ風	ACT	シグマ商事
	ムーンウォーカー	女の子	助	子供服ッスよ	ACT	セガ
	ストライダー飛竜	東風、中国娘、アマゾネス	ボス敵、ザコ敵	カンフーの道着？、原始人風	ACT	セガ
	ファットマン	SHEBA、EDWINA	敵(タイマン)	レオタード風	ACT	サンリツ電気
	バーニングフォース	天現寺ひろみ	戦	戦闘服？	SHT	ナムコ
	アローフラッシュ	スターナ	戦	パイロットスーツ	SHT	セガ
	ミッキーマウス	ミニー	助	シッポ通しの穴がお尻に開いているはず	ACT	セガ
	メガパネル	アドバイスのねえちゃん、その他(BEメガ12月号参照)	横から口を出す、お楽しみ	洋服	PUZ	ナムコ
	リングサイドエンジェル	キューティー鈴木、その他8人(BEメガ12月号参照)	戦、敵(タイマン)	レオタードっていうんスか？	SPT	アスミック
	エレメンタルマスター	サロメ、ニーネ	敵、光の精霊	布を巻きつけた感じ	ACT	テクノソフト
	ぎゅわんぶらあ自己中心派	オクトパシーふみ、テナリンズ、早見明菜、律見江ミエ	敵か味方	普通	TAB	ゲームアーツ
	スタークルーザー	ダイアナ、アンナ、ユウコ	脇役	宇宙服？ 普段着2	ADV＋SHT	メサイヤ(NCS)
	武者アレスタ	エリノア・ワイゼン	戦	パイロットスーツ	SHT	東亜プラン
	モンスターレア	プラプリル	戦	ローブ	ACT	セガ
	ガイアレス	ルディアナーサ、リュアーヌ	女王、ナビゲーター	いかにも女王ないでたち、パイロットスーツ	SHT	日本テレネット
	ゲイングランド	ハニー、ベティ、バルキリー、マム	戦	ボディラインを強調した戦闘服	ACT	セガ
91	エアロブラスターズ	ホリィ	戦	パイロットスーツ	SHT	KANEKO
	レッスルボール	レッスルガール	レッスルガール	ミニスカ	SPT	ナムコ
	バトルゴルファー唯	水原唯、竜崎蘭、鮎多子	戦、助？、敵	比較的まとも	SPT＋ADV	セガ
	バハムート戦記	シェルファ・フレイア、エル＝ウィン、巨龍ベルフレイム	戦、もしくは敵	ローブ2、生身1	SLG	セガ
	ふしぎの海のナディア	ナディア、グランディス、マリー、エレクトラ	主役1、脇役3	いちおー普通	ADV	ナムコ
	ヴァリスⅢ	優子、ヴァルナ、チャム	戦	戦闘服2、ローブ1	ACT	日本テレネット
	魔物ハンター妖子	真野妖子	戦	チャイナドレス	ACT	メサイヤ(NCS)
	シャイニング＆ザ・ダクネス	マーリン、マリ母、道具屋のねえちゃん、クレア	戦1、脇役2、助1	ローブ2、洋服、庶民を見下すお姫さまファッション	RPG	セガ
	雀偵物語	舞、敵10名(BEメガ4月号参照)	脇役1、敵10	洋服5、レオタード2、テニスウェア、皮ツナギ、婦警	TAB＋ADV	日本テレネット
	ミッドナイトレジスタンス	母、妹	助	普通の洋服	ACT	データイースト
	ラングリッサー	ナーム、クリス、ジェシカ	味方	戦闘服、普段着、ローブ	SLG	メサイヤ(NCS)
	ワードナの森 SPECIAL	お姫さま	助	チリッとおしゃれ	ACT	ビスコ

この表をもとにいくつかのデータを出してみた。まず、女性キャラクターが登場しているものは、メガドラ発売本数111本中(4月末日まで)56本。登場する人物は約120人だ。
ジャンル別ではADVが一番登場率が高く、なんと100%(そりゃそうだな)。続いてRPG(83.3%)、TAB(75%)、ACT(68.5%)、RAC(66.6%)、PUZ(42.8%)、SHT(33.3%)、SLG(28.5%)、SPT(25%)という結果になった。
各メーカーのソフト本数に対してだと、1位はRENO 日本テレネット、シグマ商事、ビスコ、ゲームアーツ、KANEKO、サンリツ電気の100%。しかし、後者の4会社はソフトが1本のみだ。続いてはナムコ(85.7%)、テクノソフト(75%)、メサイヤ(71.4%)、セガ(56%)、東亜プラン(50%)、サン電子(33.3%)、アスミック(25%)、タイトー(14.2%)の順だ。
ではキャラクターについて分析しよう。まずは役割。最も多かったのは自ら率先、または味方として戦う役割の35.9%(42人)だ。続いて、ザコやボスなど敵としての役割が29.9%。そして助けられる役割は11.1%。売り子は3.5%。お姫様(救助されないもの)は2.5%。その他17.1%という結果になった。
服装はここではおいといて、次に髪型。やはりロングが一番多く69人(ウェーブなども含む)。全体で見ると59%だ。続いてセミロング(19.7%)、ショート(6.8%)、ポニーテール(5.1%)チャイナヘア1.7%。その他が9.4%だ。
いやはや、こうやってデータとして出してみると、女性キャラクターの傾向がわかって意外に面白いもんですな。

ナディア

ふしぎの海のナディア／ナムコ

これはもともとアニメをゲーム化した作品なので、設定や服装など、どれに関してもゲームとしては特に問題はないだろう。アニメとしてはどういう位置に存在する作品なのかは、アニメ評論家ではないのでよくはわからないけど。

天現寺ひろみ

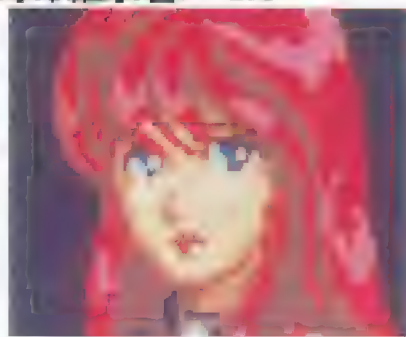
バーニング・フォース／ナムコ

スペースファイターになるための卒業試験を受ける、未来の女子大生という設定の天現寺ひろみ。まぁ、未来という設定なだけに、あまり何もいえない。未来は誰にもわからないので、想像するしか他に方法がないものだしね。全体的に、まとまってはいる。

ミュー

ファンタシースターⅢ 時の継承者／セガ

ミューはRPGの女性キャラにして珍しく攻守、テクニック、すべての点において欠点がないキャラだ。「別に女性タイプじゃなくてもいいんじゃない？」と思う向きもあるが、セクサロイドっていうわけじゃないし、シーレンという対象的なキャラもいることだから、これはこれでいいと思うな。

優子

ヴァリスⅢ／RENO日本テレネット

双子は縁起が悪いという理由で人間界に送り込まれた夢幻界の人間、優子。はっきりいってブッ飛んでる。ヘンに現実の世界と結びつけているのが妙ちくりんで笑える。でも、いつまでも歳をとらず、"女子高生"という設定は、やっぱり趣味の世界の奥の深さってとこでしょうな。

レースクィーン

スーパーモナコGP／セガ

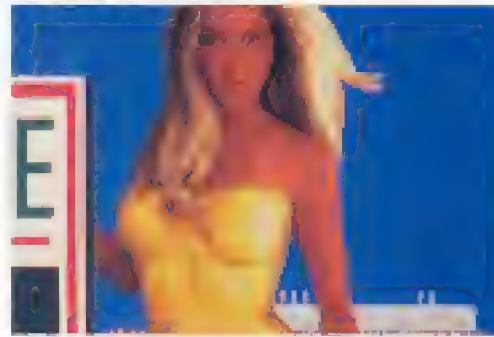
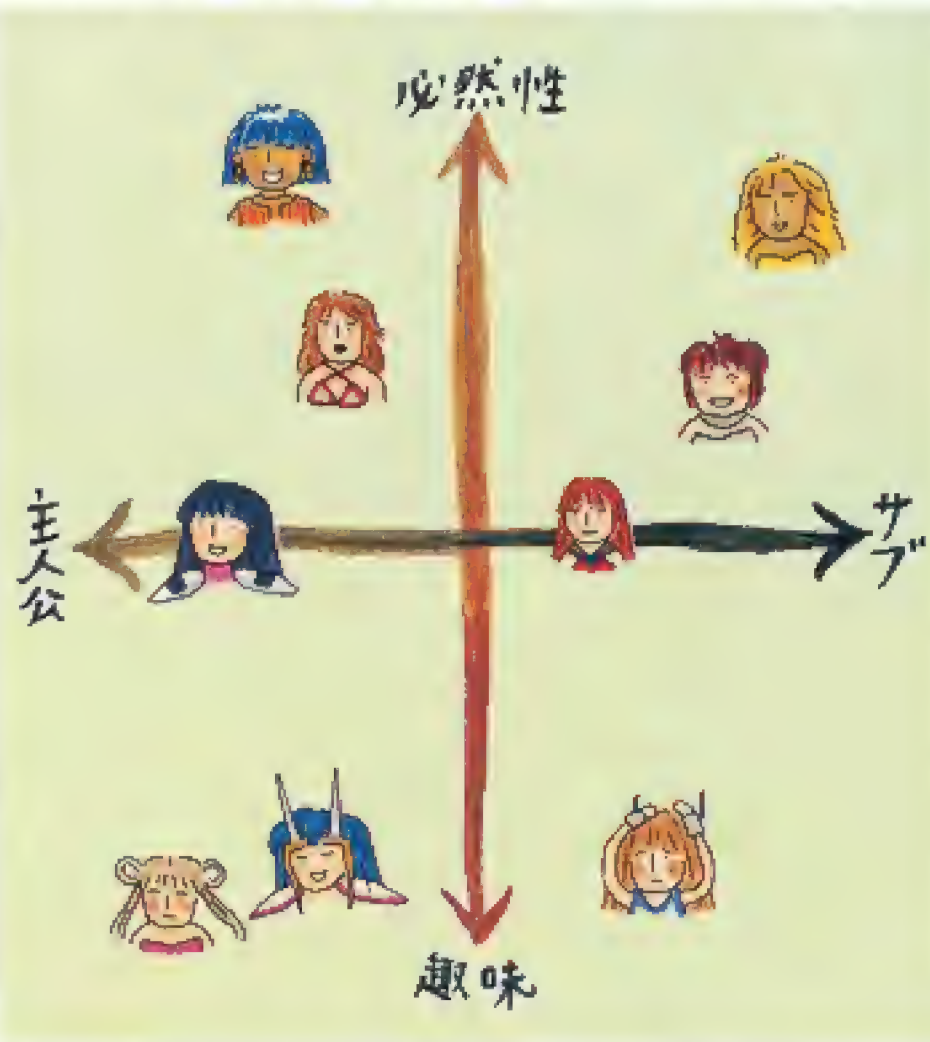
レースのもう１つの見どころ（?)ともいえる、レースクィーン。やはり彼女の存在はなくてはならないものだろう。何もいうことはありません。

あの娘はどんなタイプ？

必然性

主人公

サブ

趣味

では具体的に例をあげて分類してみよう。この表の見方は上にいくほど必然性（つまりゲームの世界という視点から見なくても、それほど不自然さがないもの）が高く、下にいくほど趣味の域が（どうみても開発者や企画者の趣味じゃないかというもの）高いものとなっている。左右は、主人公的な存在とサブキャラ的存在にわかれている。

アルテミス

フェリオス／ナムコ

ここで紹介している中では、唯一の助けられるタイプ（厳密にいうとナディアもそうかな?)。ちなみにアルテミスは鎖につながれている。ちょっと趣味のような気もするけど、それはまぁいいか。しかしドンドン脱がされていくのはちょっとねぇ……。脱衣麻雀ならそれもよいが、「フェリオス」というシューティングとして見ると、少々違和感を感じたな。

ティリス

ゴールデンアックス／セガ

今年のメガドラアカデミーの主演女優賞で１位に輝いたティリス・フレイア。彼女はビキニ姿で敵と戦っているが、ゲーム全体が"肉体美を見せる"といったグラフィック構成なので、あまり違和感がなくてよい。あの筋肉隆々のボディは、まさに"戦う人"を象徴している。

妖子

魔物ハンター妖子 第7の警鐘／NCS

これも「ヴァリスⅢ」同様、現実世界と妖魔界というよくわからない世界をゴッチャにした作品。一番趣味度が高い位置に置いた理由は次のとおりだ。

●まず、あの髪型で高ポイントをマーク。戦いやすそうな髪型でもなさそうだし、ハリガネでも髪の中にいれない限り、あのヘアにするのは難しいぞ。

●チャイナドレスなんて動きにくいんじゃないか。あんなに左右が割れているのなら最初からズボンにしたほうが防御効果があると思う。そうそう日本人が着る服とも思えないし、布地代もけっこう高くつきそうだしね。

これも個人的見解といってしまえばそうなるが、やっぱりこれは趣味の設定なんじゃないかなぁ。

レッスルガール

レッスルボール／ナムコ

またまた近未来という設定の、今度はスポーツバージョン。やはり「バーニング・フォース」同様、未来という設定だけになんともいえない。こちらも全体的にまとまっている。

「バーニング・フォース」より違和感を感じられないのは、個人的見解だろうか？

だがしかし、けっして不条理が悪いといってるわけじゃない

これだけ断わっておきたいが、不条理が決して悪いものだといってるわけじゃない。ここまで書いておいて最後にいきなりそういうことをいうのか、と思う人も中にはいると思う。だけど誤解しないでほしい。たとえ設定は不条理だとしても、そのゲームが面白くないとは一言も書いていない。ゲームの面白さと不条理さとはまた別モノなのだから。

ゲームというものはホビーだ。楽しむためにあるものなのだ。いくら設定がしっかりしていても、ゲームの根本的原理である"楽しさ"を忘れてたら何にもならない。だが、それを入れた上、設定もしっかりしていれば、それは良質なゲームとなるだろうということなのだ。がんばってメーカーさん／

NEW RELEASE SCRAMBLE

最新ソフトをキャッチアップ

新作スクランブル

ワンダラーズ フロム イース

●RENO日本テレネット／10月発売予定／価格未定／8M

あのイースIIIがメガドラにも登場!

アクションRPGとして、多くのゲームファンの心をつかんだYsシリーズの最新作が、メガドラにも移植されるのだ。

イースシリーズといえば、パソコンで脅威的な大ヒットを記録したアクションRPG。パソコン各種に始まりPCエンジンやファミコンにも移植されているゲームだ。

そのイースシリーズの最新作「ワンダラーズ フロム イース」がパソコン版、PCエンジンCD-ROM版に続いて、メガドライブにも移植されることになったぞ。

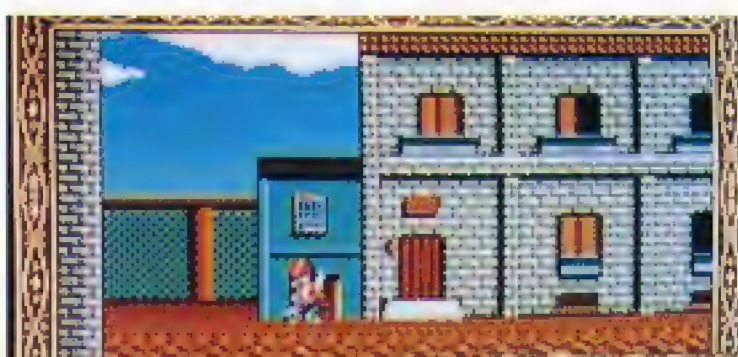
このゲームは、シリーズのコンセプトである「アクション要素の強さ」と「完成度の高いシナリオ」を受け継いでいるものの、ゲームの視点については「Ys」、「Ys II」のような上から見下ろす（トップビュータイプ）から、真横からの視点でプレイする（サイドビュータイプ）に変わり、よりアクション性を高めた作りとなっている。

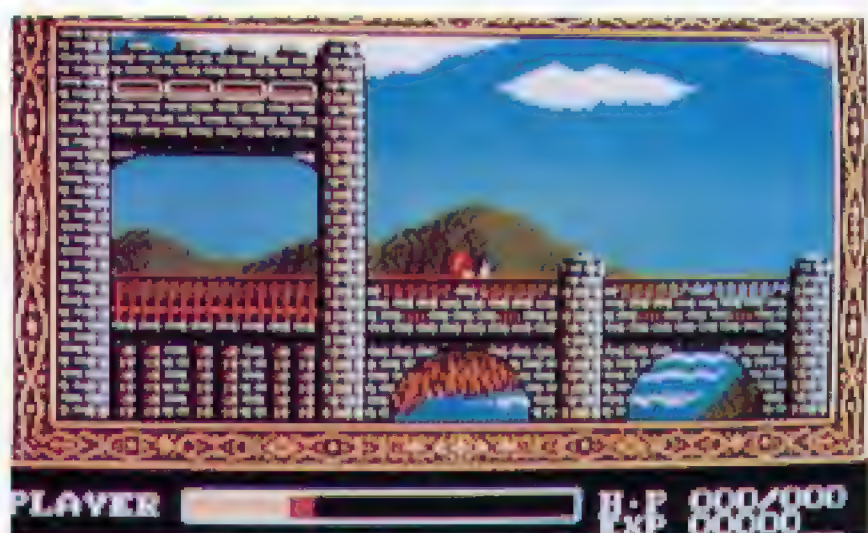
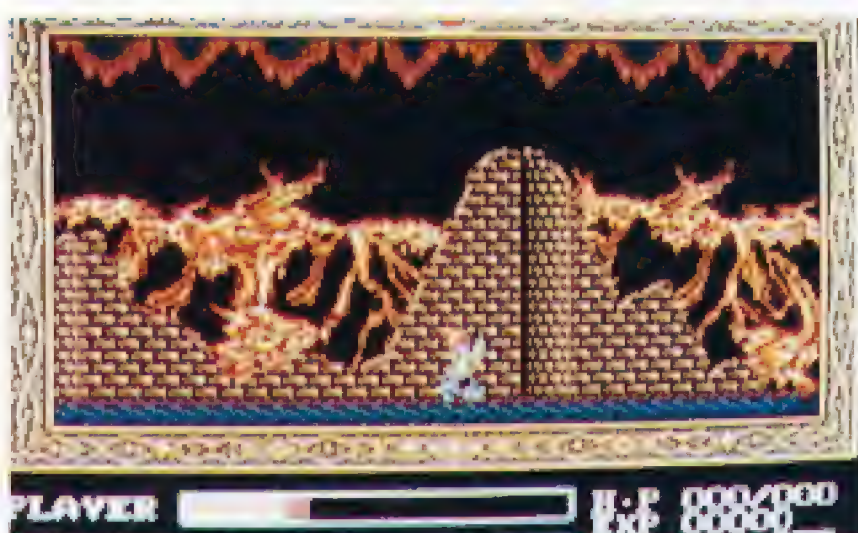
さて、気になるのはメガドライブへの移植だ。これだけ他機種に移植されたソフトだと、シナリオがそれほど変わるというものではない。当然メガドラならではのという要素が気になるところだ。そこでこのメガドラ版「ワンダラーズ フロム イース」では、グラフィックや音楽などの各要素に注目してほしい。

まず、グラフィック。MSX2版をベースにして色数を増やしよりキレイになっているのがポイント。スクロールおよびマップは、メガドライブと同じ68000CPUを搭載したX68000版に、ほぼ近いものができるとのことだ。おそらく3重スクロールやアニメーションも忠実に移植されるにちがいない。

次に音楽と効果音。やはりメガドライブと同性能の音源を装備しているPC-88版から移植されるので、これまたオリジナル（ワンダラーズ フロム イースは最初にPC-88版から発表された）と同じ音が聞けそうだ。

ハード的にメガドライブと近い性能をもった機種から移植を行っていることや、基本的なシステムの変更がないなど、オリジナルであるパソコン版の面白さを、メガドラ版「ワンダラーズ フロム イース」では確実に味わえることだろう。今から発売が待ち遠しいかぎりのソフトだ。

⬆街では、家や宿屋に入ることができる。ここでは体力を回復したり、アイテムを買ったり、情報を得ることができるのだ。

➡ここの写真では人が現れていないのが残念。早くほかのキャラも見てみたいものだね。

⬅最初に冒険にくるのはここティグレーの採掘場。この写真には写ってないが、実際には敵が出てくるのだ。

これがMD版のグラフィック。画面下にはプレイヤーのステータス関係が表示されている

イルバーンズ遺跡の溶岩地帯。ここでは溶岩が降ってきたりして迫力満点だぞ

こういった場面ではガンガン多重スクロールとなるはずだから臨場感もバッチリなのだ

雷電伝説

●マイクロネット／7月6日発売予定／8,800円／SHT／8M

ここぞというときボンバーだ！

ゲームセンターでおなじみの雷電伝説。発売日も決まったので、今から待ち遠しい限りなのだ。

さて、先月も紹介した「雷電伝説」。このゲームはビデオゲームからの移植ということで、すでにどんなものか知りつくしている人も多いと思うが、今回はパワーアップについて簡単に紹介しよう。

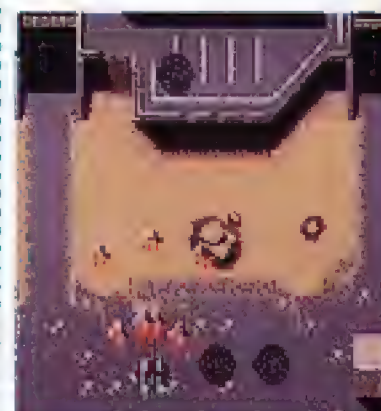
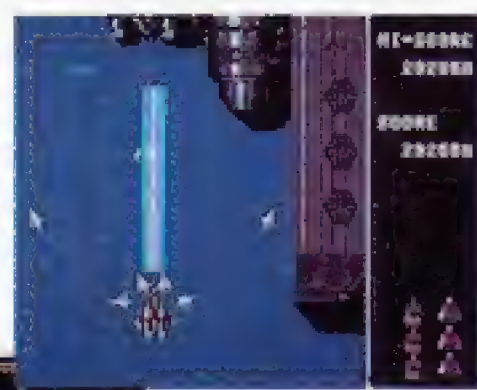
攻撃方法はメインウエポン（ショット）、サブウエポン（ミサイル）、ＢＯＭＢの３種類で、それぞれアイテムによりパワーアップしたり弾数を増やすことができる。

メインウエポンには、広範囲の敵を破壊できるワイドバルカンと、範囲は狭いながらも強力な威力をもったレーザーの２種類があり、それぞれ８段階にパワーアップする。

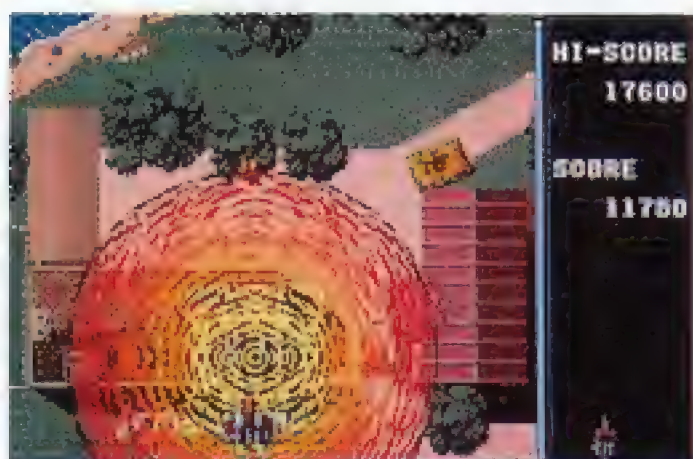
武器の選択とパワーアップは、メインウエポンアイテム（赤がワイドバルカンで、青がブルーレーザー）によるもので、使用中の武器と同じ色を取ったときはパワーアップとなり、違う色を取ったときその段階でウエポンチェンジとなる。

サブウエポンには、前方向に発射され加速しながら飛んでいくニュークリアミサイルと、敵の場所を感知して飛んでいくホーミングミサイルの２種類があり、パワーアップはそれぞれ４段階。ウエポンチェンジとパワーアップは、メインウエポンと同様にアイテムによるものだが、スタート時にはサブウエポンは装備されていないのだ。

ＢＯＭＢは発射すると強大な爆発が１秒間続き、広い範囲の敵にダメージを与えることができ、さらに敵の弾をすべて消しさることができる強力な武器だ。種類は固定制で弾数制限がある（スタート時は３発）。パワーアップはないが、アイテムを取ることでストックを増やすことができ、最高７発までストックすることができるぞ。欠点としては、発射してから爆発までのタイムラグがあることや、爆発の最中には発射できないということだ。

➡ブルーレーザーの最高段階。いかにも威力がありそうだが、特定の場所でしか役にたちそうもない。

⬅ミサイルの最高段階。発射できる弾数が多くなり、より多くの敵を破壊できる

➡ホーミングの最高段階はショットの届かない場所にいる敵を気持ちよく破壊してくれる

すでに縦スクロールシューティングではおなじみとなったボンバー。強力な武器なのだ。

ワイドショットの最高段階では、こんなに広い範囲を攻撃できるが、威力も半減するぞ。

気になるステージを１面から３面まで紹介するぞ！

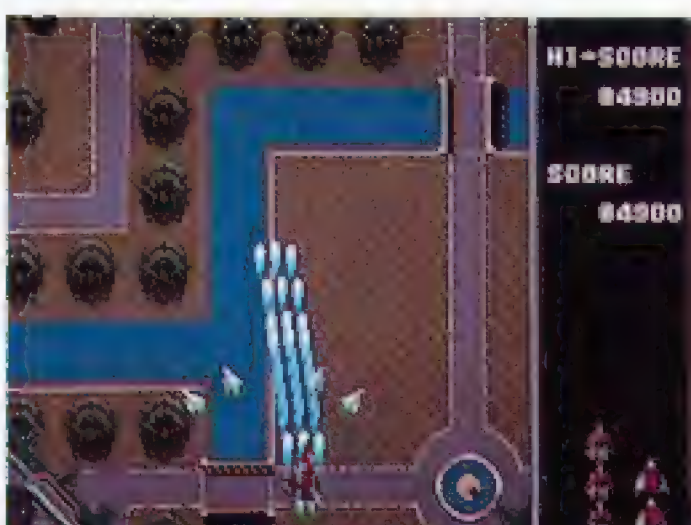
STAGE 1

のどかな田園風景が眼下に広がるステージで、よーく見ると牧場の牛や人間が動いているのがわかる。でも、そんなことに気をとられていると敵にやられてしまうぞ。パワーアップアイテムを取ることも忘れるな。

よくみないとわからないけど、川にかかっている橋の近くを人が走っているんだよ

牧場の近くでこんなに激しい攻撃があると、下にいる牛はどーなるんだろうか？

STAGE 2

破壊された大都市が舞台で、人間の姿は全くみあたらない。敵が建設したという高架道路が所々にあり、もちろんそこからも敵の攻撃が行われる。２重スクロールや下の背景が見どころになるぞ。

ここは何か中央公園という感じだが、戦闘のさなかなので、人はだれもいないのだ。

これが高架道路だ。隙間から下の風景がみえるし、なんと列車も走っているのだ

STAGE 3

ステージ３は海上面だ。ここにも敵の施設がたくさんあるぞ。前後左右陸海空とあらゆる方向から激しい攻撃がくるので、いくらパワーアップしていても気を許すな。このステージには安全圏などないのだから。

海上ではあらゆる方向から敵が出現し、攻撃をしかけてくる。不意撃ちに注意しよう。

このような大きなザコ船も出現。連続して弾を撃ってくるので、素早く破壊してしまえ

レッスルウォー

●セガ／6月28日発売予定／6,000円／SPT／4M

世界統一チャンピオンを目指せ！

９人のレスラーたちが画面からはみ出しそうな勢いで暴れまくる、待望のプロレスゲーム。やっぱりプロレスは男のスポーツだよな。

　このたびメガドラに登場するのは本格的な男のプロレスゲーム「レッスルウォー」だ。これは'89年にビデオゲームで発表されたものの移植版なのだ。以前に新作スクランブルで紹介して以来、何の情報もなく、すっかりご無沙汰していたゲームだが、このたび完成版に近いものを取材できたのでバーンと紹介させてもらおう。メガドラの本格的な男のプロレスゲームはこれが最初だけに、期待していた読者がたくさんいるんじゃないかな？

　さて、移植版というと、最も気になるのはやっぱり移植のデキだと思うが、それについては心配ないようだ。今回の写真を見てのとおり、画面いっぱいに暴れまわる大きなキャラクターと、プロレス技の見事な応酬が、メガドラ版でも忠実に再現されているぞ。

　もちろん２人対戦プレイもできるので、ぜひともＴＶモニターの前で友人とオタケビをあげて、激しい戦いを繰り広げよう。とにかく盛り上がること必至だ。

1人用モードは、アメリカの各地にいるレスラーたち8人と戦うのだ。

2人対戦の場合、2P側は8人の中から選べるが、1P側は残念ながら主人公しか使えないのだ。しかし対戦プレイの面白さは変わらない。

最初の相手、モヒカンキッドとの対戦だ。ラリアットをぶちかませ。

対戦相手とガッチリ組み合うとパワーメーターが出る。気合いを入れてボタンを連打だ！

1人目をマットに沈めてやったぜ。さあ、次は誰が相手だ。

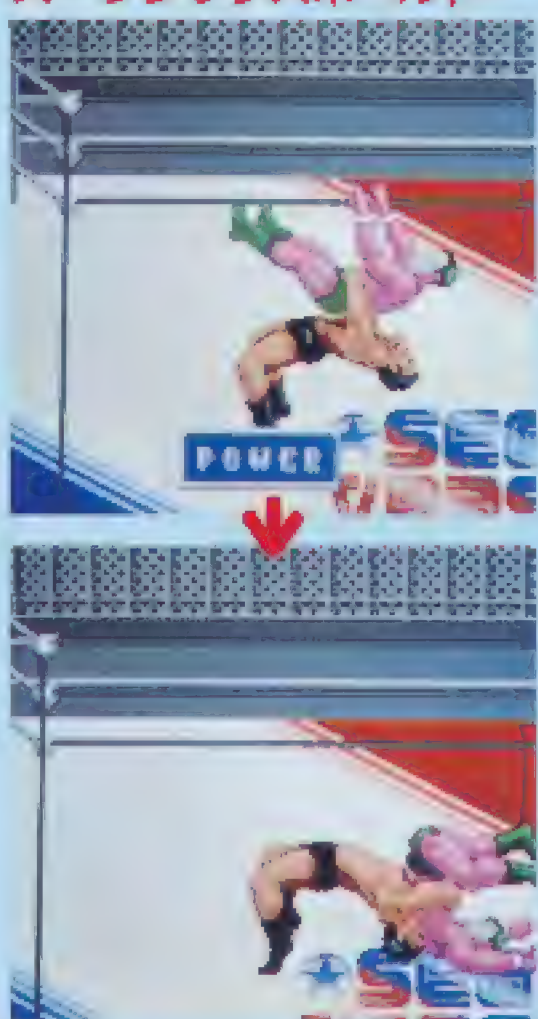
フォールされても、体力のあるうちはボタン連打で返せるぞ。

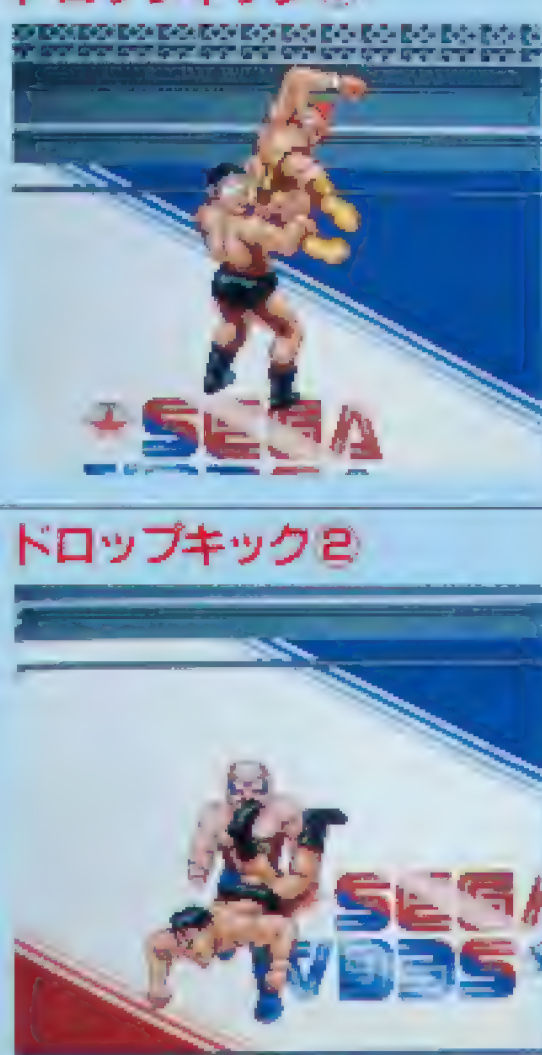
操作の基本はボタンの連打

　このゲームの操作は、基本的に８方向移動と、〝パンチボタン〟〝キックボタン〟〝相手と組むボタン〟を使用する。ボタンの配列は使いやすいように変更が可能だ。

　相手と組み合った場合は、パワーメーターが画面に表示されるので、すかさずパンチかキックのボタンを連打しよう。メーターが一杯になればパイルドライバー、バックドロップ、ブレーンバスターなどのプロレス技が炸裂するぞ。

　また、ボタンの連打は攻撃するときだけではなく、相手にバックをとられて技をかけられそうになったときにも有効だ。力の限り叩きまくって劣勢を挽回しよう。

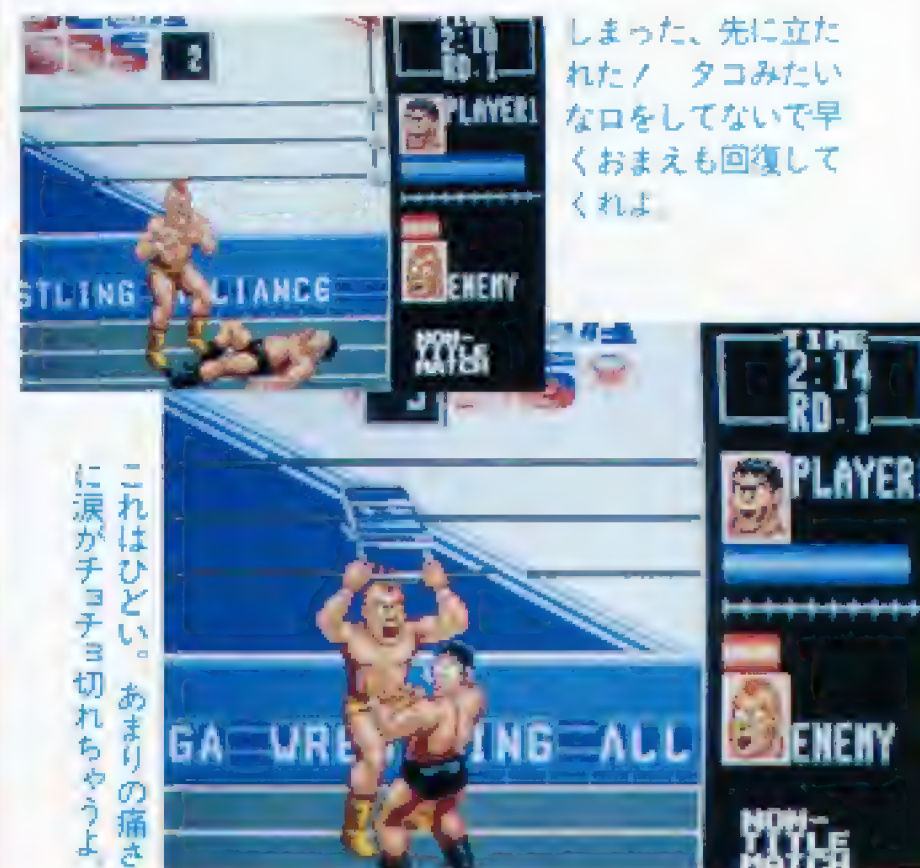
ジャーマンスープレックスホールド

パイルドライバー

ドロップキック①

ブレーンバスター

ドロップキック②

プロレスゲームのお約束
場外乱闘ダァー！

　ロープぎわで技を応酬すると、リング外にズデンと落下することがよくある。そう、これはプロレスの楽しみの１つとも言える〝場外乱闘〟だ。

　このとき２人とも落下したダメージで倒れてしまうが、ボタン連打でなんとしても先に起き上がろう。なぜって？　それはリング外にイスが落ちているからだよ。これで相手のドタマを叩くと気持ちいいぜ。

しまった、先に立たれた！　タコみたいな口をしてないで早くおまえも回復してくれよ。

これはひどい。あまりの痛さに涙がチョチョ切れちゃうよ。

ベアナックル

●セガ／7月19日発売予定／6,000円／ACT／4M

あの古代祐三がサウンドを担当

これはまさにファイナルファイト風のバイオレンスアクションだ。「ザ・スーパー忍」に続く超人気ゲームになる予感がするぞ。

突如としてその姿を現したこのゲームは、3人の主人公がアメリカの某都市の中を、悪人どもを倒しながら突き進むアクションゲームだ。いうまでもなく2人同時プレイ、もしくは途中参加による協力プレイが可能だ。

ゲーム内容は画面写真を見てうすうす気づいていると思うが、読者の移植希望ゲームで常に1位を保っていた、ビデオゲームの「ファイナルファイト」をかなり意識した作りになっているようだ。といっても、そっくりそのまま同じゲームというわけじゃないが。

操作方法やゲームシステムこそ似ているものの、「ファイナルファイト」と比べるとキャラクターの動きがなめらかだし、ウリの1つである2Pならではの〝協力技〟という斬新な要素が加わっているのだ。

協力技というのは、一方が味方のキャラをつかんだあと、敵にめがけて勢いよく投げたり、味方の肩につかまって自ら体を回転させ、遠くにいる敵へ体当たりをしたりする攻撃だ。この要素が加わっているおかげで、2人同時プレイができるだけのありきたりなゲームとは、完全に一線を画しているといえるだろう。

そして忘れちゃならないのが「ザ・スーパー忍」で、数多くのユーザーから絶大な人気を得た古代祐三がサウンドを担当していることだ。今回取材した時点では、まだゲーム自体は開発途中だったがサウンドはもう完成しているらしく、古代祐三独特のノリのいいものが流れていた。雑誌では聞かせられないのが残念だが、ゲームのイメージに合ったナイスなサウンドであることは間違いないぞ。

これはひょっとしたら「ザ・スーパー忍」と世代交代をするほどの、超人気アクションになるかもしれない。今から要チェックだ。

タイトル画面の下に注目。音楽のところに古代祐三の名前がクレジットされているぞ

敵を背後からはがいじめすると、このようにバックドロップを決められる

これは協力技の1つ。ブレイズに回投げをしてもらい、敵との距離を一気に縮めて攻撃する

サドの気がありそうなねえちゃんに、ムチでおしおきされるの図。ブレイズも見てないで助けろよ

1面のボスを背負い投げした瞬間だ。巨体が宙を飛ぶさまは、なかなか気持ちいいね

船上での戦いは背景がきれいだが、船体が常に上下に揺れているので船酔いしそうだ

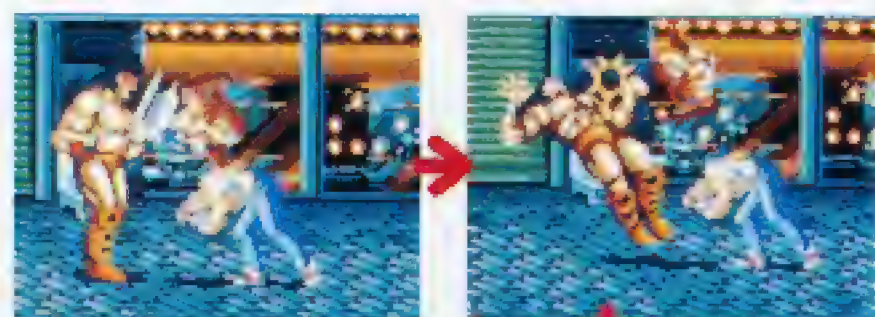
3人の若者が犯罪組織に鉄槌を下す!

主人公たちは、3人とも元警官であったが、犯罪組織に買収されて汚れきった警察に嫌気がさして退職。

そして、犯罪組織の壊滅に身を投じることを決意したのである。己の肉体をただ1つの武器にして……。

ウルフ	NAME：WOLF AGE：23 SEX：MALE HISTORY：EX-COP HOBBY：BONSAI ABILITY：BOXING	[illegible]
ホーク	NAME：HAWK AGE：22 SEX：MALE HISTORY：EX-COP HOBBY：VIDEO GAMES ABILITY：MARTIAL ARTS	ホークはマーシャルアーツで敵をなぎ倒す白人青年 なんと趣味は、ビデオゲームなのだ もしかしたら人知れず熱中しているタイプだったりして
ブレイズ	NAME：BLAZE AGE：21 SEX：FEMALE HISTORY：EX-COP HOBBY：LAMBADA ABILITY：JUDO	紅一点のブレイズは女だてらに柔道を極めていて、特に投げ技を得意としている じっとしていられない性格のせいか、ランバダを踊るのが大好きらしい

協力技

ここに協力技の1つを連続写真でお見せするが、実際はもっとバリエーションがあるので、いずれ詳しく紹介したいと思う。

この協力技は、ホークが味方をつかみ、敵に向かって投げたときに炸裂する。ブレイズは空中で回転しながらキックしているのだ。

特殊攻撃

使用回数に限りがあるが、プレイ中に警官時代の同僚を呼び出して、援護射撃をしてもらうことができるぞ。

危険な状況になったら、かつての同僚を呼び出して、はるか遠くから重火器を発射してもらうのだ。

すると炎が円を描くように広がって、敵を一掃してくれる。ちなみに、この重火器は他にも違う種類のものがあるよ。

球界道中記

●ナムコ／7月12日発売予定／6,000円(予価)／SPT／4M

待ちに待ったナムコ野球ゲーム！

昨年ビデオゲームで発表された「球界道中記」が、なんとメガドラに！
ファミスタとは違ったイロモノ&本格派野球が裂烈するか!?

なんだっ！ なんだっ！ この野球ゲームは！

突如発表されたナムコの最新作「球界道中記」。ビデオゲームに詳しい人なら「ああ、あの……」と思うかもしれないが、そう、まさにそれなのだ。このゲームは「妖怪道中記」でおなじみの主人公・たろすけが全選手に紛した、イロモノ色の強い野球ゲームなのだ。とはいってもちゃんとファミスタやワースタで築いてきた基本概念は生かされているからご安心を。まあいわばアツアツのお鍋にファミスタを入れて、溶ける前に調味料を加えたって感じかな。ファミスタが野球のエッセンスを取り出してよりシンプルに仕上げていったのに比べ、こちらはゲーム性をより前面に出したって作品なんだ。

落ちずに減速することでタイミングを外すフォークボール、野手を投手に起用したり投手を代打に起用したりというあたりは、ファミスタとはひと味違った面白さがある。詳しくは次号で触れるので楽しみにしていてね。

各選手のデータを比べながら交代できる。"調子"っていうデータもあるのだ。

守備の交代や守備位置変更も自由自在。もちろんデータも表示されるのだ。

6リーグ、39チーム！

Pリーグ：L、B、Bu、F、O、Hの全6チーム。

Cリーグ：G、C、W、D、S、Tの全6チーム。

Aリーグ東地区：BR、TB、DT、CI、BO、MB、NYの全7チーム。

Aリーグ西地区：OA、CW、TR、CA、SM、KR、MTの全7チーム。

Nリーグ東地区：PI、NM、ME、PH、CC、SCの全6チーム。

Nリーグ西地区：CR、LD、SG、HA、SP、ABの全6チーム。

正統派からイロモノまでそろった6球場

トームンスタジアム
総人工芝で近代的な非開閉式ドーム球場。標準的な広さをもち、打球の転がりと弾み方はよい。

ろっこうスタジアム
土のグラウンド。両翼にラッキーゾーンがあるが、狭い。打球の転がりと弾みはイマイチだが、ホームラン花火がある。

メリケンスタジアム
総天然芝仕立て。芝と土とのコントラストが美しい。Nリーグと A リーグの本拠地となっている。球の弾みは普通。

オロシアスタジアム
極寒の地にあるせいか球場は氷で覆われている。そのため、球足がやたら早いので守備が大変。フェンスは異様に高い。

アビアンスタジアム
砂漠の名物球場。内野に多少の土があるものの、ゴルフのバンカーのように打球が止まり、守備の足がとられてしまう。

シップススタジアム
船の甲板に人工芝を敷いた特設球場。船だけに、センターがやたら広いが、両翼は狭い。船端がフェンスだったりする。

SDヴァリス

●レーザーソフト日本テレネット/8月上旬発売予定/価格未定/ACT/4M

優子がSDになって登場だ!

テレネットの人気ソフト「ヴァリス」が今度はSDになって登場。かわいいキャラが画面の中を飛び回るぞ!

テレネットの代表ソフト「ヴァリス」がSDになって登場。ゲームシステムは今までのように縦横スクロールによるアクションゲームで、各ステージにいるボスを倒していくというもので、ステージをクリアするとテレネットお得意のビジュアルシーンが見られるぞ。では簡単にゲームシステムを紹介しよう。

まず、武器やコスチュームなどはすべてアイテム制。武器にはノーマル(直進のみ)、ワイド(ウェーブ状のビーム)、3ウェイ(3方向へ攻撃)、ホーミング(誘導弾)の4つがあり、各々3レベルまでパワーアップする。そしてコスチュームには、セーラー服にチャイナドレス、ヴァリススーツにディフェンススーツなど全部で6種類あり、それぞれにスピードや防御力、攻撃力がアップするなどの特徴があるのだ。

また、たとえ死んでしまっても、アイテムやパワーアップはそのままという親切設計。アクションゲームがちょっと苦手な人にも楽しめるようになっているのが嬉しいね。

演出に関しても、喜び、悲しみ、怒りなどのキャラクターの表情が100種類もあったり、巨大な敵キャラの登場場面など力をいれている。まさに、いたれりつくせりのソフトだ。

ウエポンやコスチュームは選択制。これが選択画面で、ゲーム中にも呼びだすことができる。

ボスとの戦闘シーン。なぜか場所は新小岩の駅。開発者が住んでいるのかな?

ほーら、こんなにでっかいボスも登場するのだ。ボスの上に乗っかっているのは誰なんでしょうか。

さらに大きなボスだ。ボスに関しては大きさだけでなくて、演出とか攻撃とかでも特徴を持っているのでお楽しみに。

ビースト・ウォリアーズ(仮称)

●RENO日本テレネット/9月発売予定/価格未定/SPT/8M

ビースト達によるニュータイプ格闘技だ

近未来に行われる新格闘技は、遺伝子工学により生み出されたビースト達の戦いなのだ。

時は近未来。機械化学が一定の進歩を遂げると、続いて進歩したのは生命科学、つまり遺伝子工学であった。それによって、キメラやドラゴンのような人造モンスターが生み出され、そのモンスターたちを戦わせる〝ドラゴン・ウォーリアー〟というプロレスのような新しい格闘技が誕生した。それがこのゲーム、「ビースト・ウォーリアーズ」だ。

それでは簡単にゲーム内容を説明しよう。まずは試合ルール。1試合10分制で、相手の体力を0にするか、あるいは締め技などで相手ドラゴンを3回鳴かせれば勝ちとなる。また、プロレスのような格闘技といっても試合を行うのは人間ではなく巨大な怪物達だ。だから、反則やロープブレイクという概念がない。そのうえ、特殊な攻撃、モンスターたちの物凄い必殺技が繰り出されたりするので、迫力のある演出が期待される。

このゲームの遊び方は2種類あって、プレイヤーがプロテストを受けて、世界チャンピオンを目指すという〝トーナメントモード〟と、既存のキャラから好きなものを選んで対戦する〝マッチモード〟がある(2P可能)。〝トーナメントモード〟では、試合に勝つとトレーニングで体を鍛えたり、ショップでパワーアップアイテムを買うなどの〝改造〟ができ、さらに、倒した相手の細胞を取り入れパワーアップするという〝合成〟もできる。この〝合成〟では基本能力や技などはもちろん変わるが、グラフィック上でもキャラクターが変化するのだ。

RPG的要素も取り入れられ、プロレスゲームにありがちな〝1人ではつまらない〟という欠点をカバーしたこの「ビースト・ウオーリアーズ」。モンスターのグラフィックとともに、迫力のある演出に期待しよう。

ゲーム画面はこんな感じになるようだ。ビーストたちの種類は、もっといろいろあるぞ。

※画面は開発中のものです。

ジュエルマスター

●セガ／8月発売予定／6,000円／ACT／4M

指輪をはめて魔法を開発！

精霊使いである主人公が、指輪に秘められた力を駆使して、悪しき怪物たちと戦うアクションゲーム。

これは、基本的にジャンプと攻撃で進行するタイプのアクションゲームだが、ちょっと風変りな要素がある。それは、主人公の攻撃方法が地、水、火、風の4系統からなる指輪に左右されることだ。

それはどういうことかというと、まず指輪は1つの系統につき、威力が異なるものが3つずつ（計12個）あり、それらを片手に2個まではめることができる。そして、その組み合わせによって攻撃方法がファイヤーボールになったり、バリアになったりするわけだ。

また、攻撃は右手と左手が独立しているので、攻撃しながらバリアを張ったりという、複合使用もできるぞ。おっと、スペースがもうないので、その他の詳細については次の機会にお知らせしよう。

これはボスキャラのドラゴン。こんなに巨大なヤツがバサバサ飛んでくるんだぜ。

スタートボタンでいつでもリングセレクトに入る。組み合わせがまずいと、何も効果が現れないことも。

通常のフィールドは、自然を基調にした雰囲気になっている

メガトラックス

●ナムコ／8月発売予定／価格未定／RAC／4M

またあの興奮を味わえるのだ！

かつてゲーセンを賑わした体感ゲーム「フォートラックス」が、今度はメガドラに登場するぞ！

ジャンプ！ クラッシュ！ 4輪ドリフト！ オフロード四輪バギーの豪快かつ爽快な操縦感をゲーム化したビデオゲーム「フォートラックス」が、いよいよメガドライブに移植が決定したのだ。

「フォートラックス」は、最大8人まで同時にプレイできる、通信機能を搭載した体感レースゲームだったが、このメガドラ版「メガトラックス」では、2分割方式の画面構成が採用され、両画面にお互いのマシンが映し出されるといった感じになっている。

ではゲーム内容を説明しよう。「メガトラックスの舞台となるのはオフロードのダートコース。「フォートラックス」ではコースはたったの1種類だったが、「メガトラックス」ではなんと16コースも登場するのだ。ヘアピン、シケイン、高速ストレートなどカーレースにつきもののコースレイアウトはもちろんのこと、コース上でジャンプをするための高低差（ジャンプ）がついているのが大きな特徴だ。ジャンプポイントの前で的確に加速し、高速で駆け抜けながら、ジャーンプ！ まさにこのゲームでしか味わうことのできない爽快感だ。

トリプルジャンプで風を切り、ウォッシュボードを飛び越えてフィニッシュジャンプを決めるライダーは果たして誰かな？

コース選択画面。やはりレースは対戦モードに限るよね

「メガトラックス」のウリ、ジャンプだ。あ〜気持ちよさそうだなぁ。

ベルリンの壁

●KANEKO／今秋発売予定／価格未定／ACT／4M

背景に注目のアクションパズル

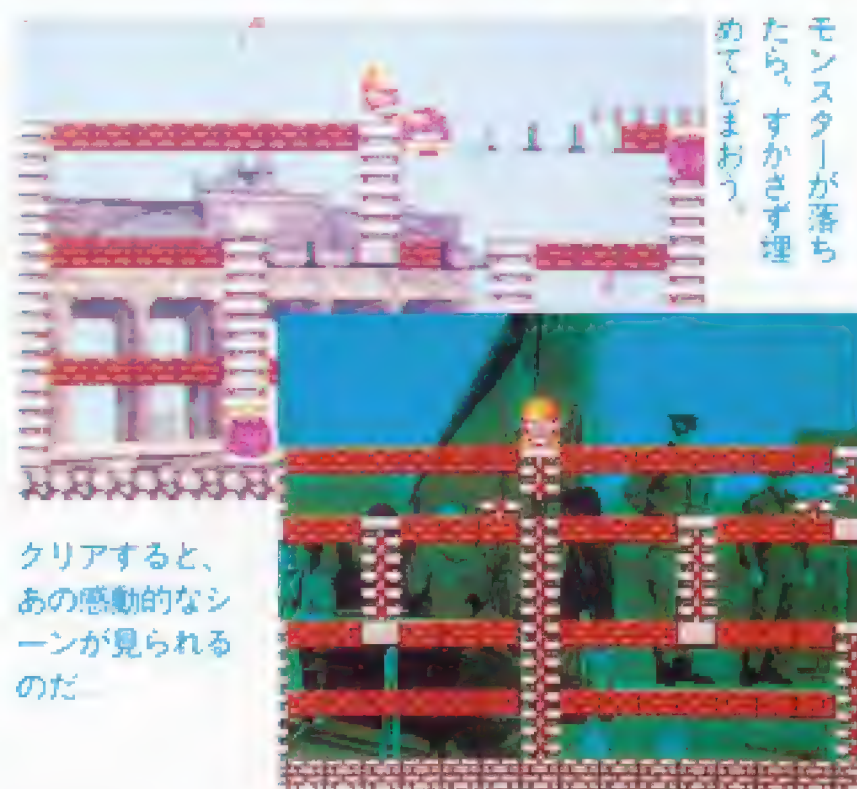
固定画面の面クリア型パズルゲーム。背景にはあの劇的なシーンが登場。次の背景はなんだろうと、やればやるほど見たくなるのだ。

「ベルリンの壁」。聞いただけではシミュレーションかな？ と思ってしまうタイトルだが、実はコレ、アクションパズルゲームなのだ。

内容は迷路で穴を掘って、ウジャウジャいるモンスターを埋めていくというゲーム。「ロードランナー」と「平安京エイリアン」をミックスしたもの、といえばだいたい感じがわかってもらえるだろうか。

そして、各面の背景にはゲームタイトルでもわかるように〝ベルリンの壁〟と、それにまつわる（たとえば、壁を壊す人や、壊れた壁の上に乗っている人々など）ものが表示されるのだ。

ゲームをしながら、あの感動シーンを見れるなんて、なんかお得な感じですな。

このようにゲンコツで穴を掘る。掘ったところは通れるが、移動スピードは遅くなる。

モンスターが落ちたら、すかさず埋めてしまおう。

クリアすると、あの感動的なシーンが見られるのだ

セイントソード

タイトー／6月28日発売予定／6,800円／ACT／4M

4種類のキャラに変身できるぞ

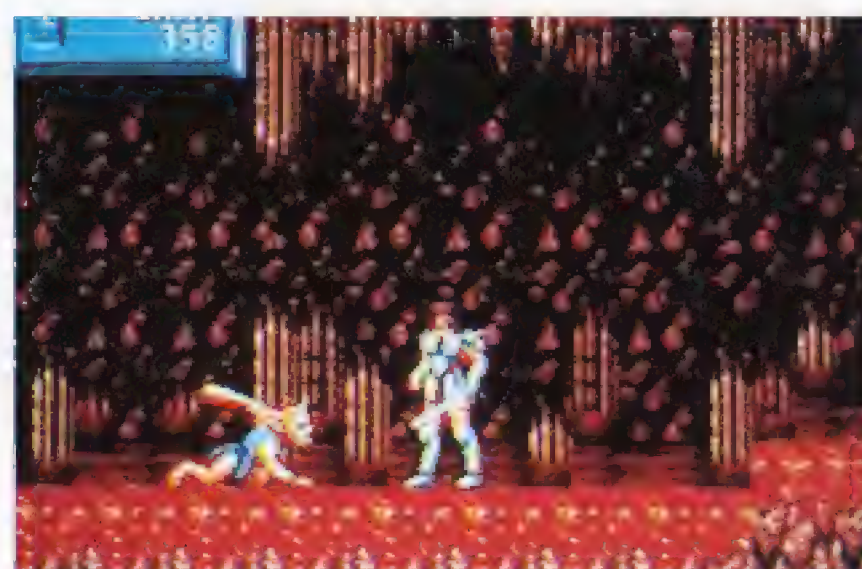
主人公マクレスは4種類のキャラに変身しながら、魔族王ゴーガンを倒す冒険に出るというアクションゲームだ。

かつて地上を支配していた魔族にかわり、今は人間がこの世に君臨していた。人間は法と秩序を作り、平和に暮らす日々を送っていた。だがこの平和は、あの魔族との激しい戦いを抜きにしては語れないのであった……。

こんな前置きで始まる「セイントソード」は、オリジナルのアクションゲーム。上下左右にスクロールする迷宮の中をケンタウルス、バードマン、フィッシュマンなどに変身しながら進んで行くというゲームだ。

ラウンドは全部で7種類。各ラウンドはエリア分けされている。エリア数は各ラウンドによって違うが、数はだいたい1から2エリアだ。各ラウンド画面は、1面は骨のとげ山、2面は魔洞窟、3面は妖精林、4面は毒石山、5面は黒ヶ腹、6面は戦士の墓場、そして最終面は魔城、といった感じのラウンド構成になっている。ちなみに最終面のエリアだけは、なんと11エリアもあるのだ。

では次にキャラクターについて説明しよう。先ほども書いたが、主人公マクレスは人間、ケンタウルス、バードマン、フィッシュマンの4種類に変身（人間は変身とはいわないかな？）でき、各キャラにはそれぞれ特徴がある。まず人間はいわゆる通常のタイプ。攻撃力に優れ、もっともオールマイティなキャラだ。次にケンタウルス。下半身が馬なのでスピード、ジャンプに優れているが、小回りがきかないため敵の攻撃を受けやすい。そしてバードマン。人間に羽が生えた形態で、画面内を自由に飛行できる。最後にフィッシュマン。人魚やマーマンみたいな形態をしており、水中ではスムーズな動きができるが、それ以外の場所ではほとんど活動ができないのだ。

こんな感じのゲーム「セイントソード」。次号ではもっと詳しく紹介するので、楽しみにしていてくれ！

地上をはうようにして近づいてくるザコキャラ。一度ダメージを与えると、ぴょーんと飛びかかってくるから気をつけろ

1面のボスだ！　こいつは下の口から火を吐き、上の頭からは触覚を伸ばしてくるぞ。バードマンにチェーンジしろっ。

新作ハミダシ情報

締切ギリギリまでに入った新作紹介コーナー。今回は3本ほど見せられるぞ。後から変更されることもあるので、そのときは許してね。

●さて、まず最初はテクノソフトの新作「デビルクラッシュ（仮称）」の情報だ。この作品はもともとPCエンジンで好評だったピンボールゲーム。「エイリアンクラッシュ」の続編で、グロテスクなフィールドをバックにハイスコアを目指すというゲームなのだ。発売時期は8月頃の予定。テクノソフトにしては毛色の違ったタイプのソフトなので、今から どんな感じになるかとっても楽しみだね。

●お次はNCSのRPG「ソーサルキングダム」の情報。発売はまだまだ先だが、今回は運よく画面写真が手に入ったぞ。

●タイトーからはアクションゲーム「サンダーフォックス」が、今年の夏頃発売される予定。画面写真がようやく手に入ったのでちょっとお見せしちゃうぞ。

●日本テレネットでは、今後ソフトをドーンと出す予定だ。今回紹介しただけでも「ワンダラーズ フロム イース」、「SDヴァリス」、「空牙」、「ビーストウォリアーズ」と3本もあったが、そのほかに、「港のトレイジア」、「夢幻戦士ヴァリス」、「エグザイル」があるのだ。ジャンルはそれぞれ、RPG、ACT、ARPGで、発売時期はそれぞれ今年の11月、12月、12月の頃の予定だ。

●では、またね。

デビルクラッシュ

これがパッケージイラスト。中央にいる女の人の顔が妙に生生しいな。早く画面写真を見てみたいものだね。

ソーサルキングダム

「ファンタシースター」的な移動画面で、とってもきれいなグラフィックだ。完成が待ち遠しいな。

サンダーフォックス

これが「サンダーフォックス」の画面だ。来月号ではもうちょっと詳しく紹介するから楽しみにしてね。

最新作のホットメニューを宅配します

BE-MEGA HOT MENU

BEメガ・ホットメニュー

PART1

エイリアンストーム

セガ／6月28日発売／6,000円／ACT／4M

多数のユーザーに望まれて、ついに移植となった、異星人撲滅アクションだ。あいかわらず、セガ独特のグラフィックセンスが光っているぞ。

3つの要素をかね備えたゲーム

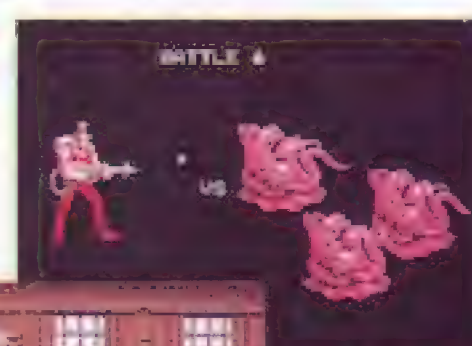
セガの人気ビデオゲームから移植されたこの「エイリアンストーム」は、基本的に「ゴールデンアックス」タイプのアクションなのだが、さらに2種類のゲーム要素も加わっている、ぜいたくな内容の1本なのだ。

その2種類の要素とは、まず建物内部に入った場合に展開される〝3Dシーン〟。これは画面に表示された照準を方向キーで操作して、物陰から襲いかかるエイリアンたちを退治するモードだ。

もう1つは〝ハイスクロールシーン〟。これはアクションシーンの途中で逃げ出したエイリアンたちを追いかけて、道路をものすごい速度で駆け抜けていく横スクロールのシューティングだ。ミッションは全部で8つあり、各面の最初は必ずアクションシーンで始まる。そしてハイスクロールシーンがミッション2と6。3Dシーンはミッション1と2～5および最終面の後半で展開されるぞ。

デュエルモードのおまけつき

なんと、「ゴールデンアックス」にあったデュエルモードが、このゲームにもプラスされているぞ。これはすべての敵と順番に対決していくモードで、自分が先に倒れるか、全種類の敵を倒すまで延々と続くのだ。

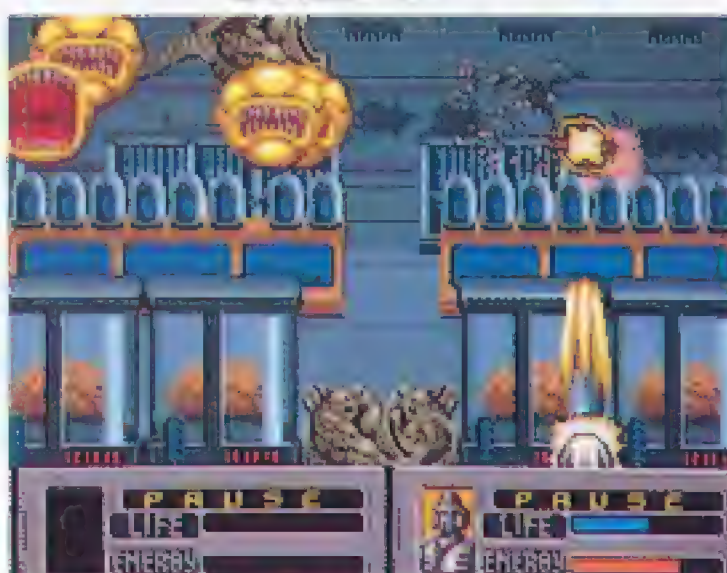
デュエルモードは、各面で1～5匹ぐらいの敵と戦わなければならない。

ケルコイド星獣はときどき大ジャンプして、口で吸いこもうとするやつだ。油断がならないなあ。

最初にプレイするキャラクターを選択。火炎放射器のカーラが一番使いやすいぞ。

巨大なエイリアンも登場するぞ。

アクションシーン

敵は必ずしも左右から来るとは限らない。天井やドアにも気を配って歩こう。

3Dシーン

建物内をうろちょろするエイリアンの体に、ありったけの弾をぶちこめ。

ハイスクロールシーン

連射していれば楽なシーンだが、ジャンプすると着地時にやられやすい。

異星生物の天敵、それがエイリアンバスターズだ!!

街で人々が異星人に襲われていると、どこからともなく現れ、強力な武器と肉体で助けに来てくれる〝エイリアンバスターズ〟。普段の彼らはバーガーショップを経営する一市民にすぎないが、合衆国の軍隊よりもはるかに頼りになる正義の部隊である。

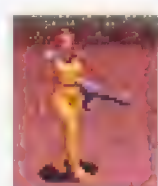
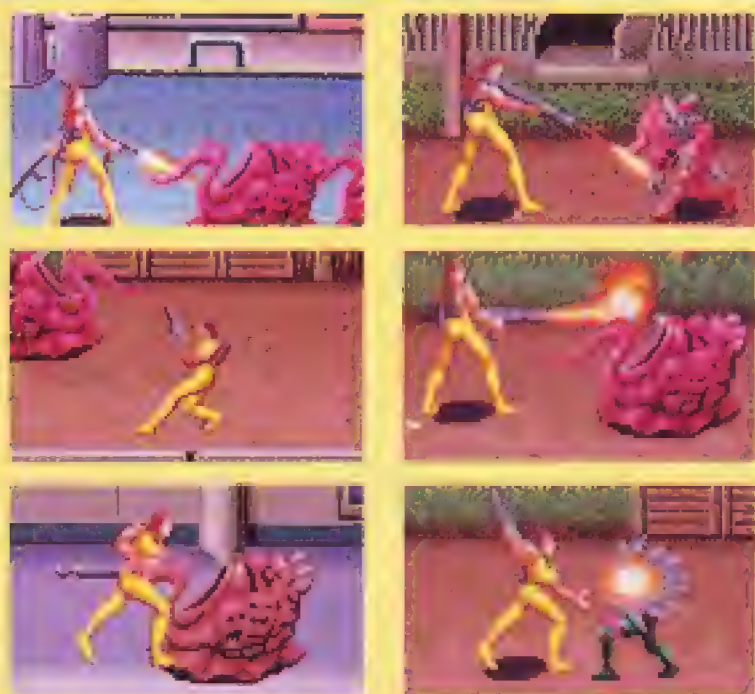
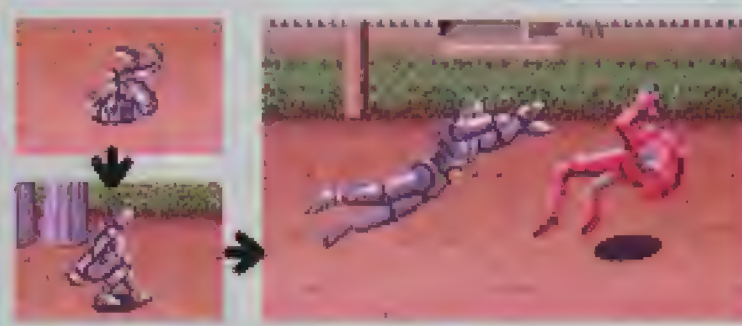
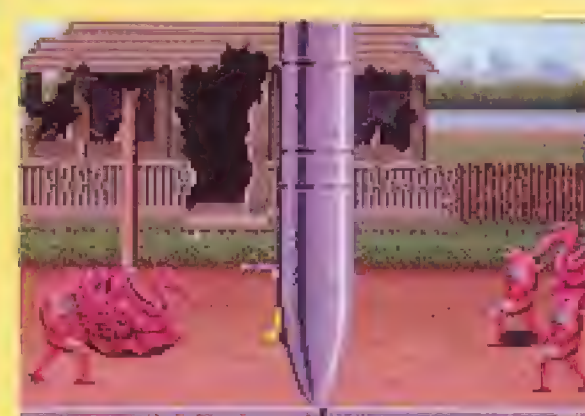
ゲーム中は方向キーでキャラを８方向に操作して、Ａボタンで通常攻撃、Ｂボタンでローリング（転がる）、Ｃボタンで特殊攻撃を使用できる（ボタンの配列は変更可能）。

ちなみに、Ｂボタンで転がっているときＡボタンで攻撃すると、敵に飛びかかることができる。これは「ゴールデンアックス」の体当りとだいたい同じ効果だ。

また、左右どちらかに方向キーを２回連続して入れるとダッシュする。このとき、Ａボタンで攻撃、Ｂボタンでジャンプができる。そして、ジャンプ中にＡボタンを押すと真下の敵を攻撃できることも覚えておこう。なにしろ通常攻撃の中では、これが最も攻撃力が高いからだ。

最後に注意しておくけど、プレイヤーのエネルギー（ライフ表示の下）は、通常攻撃をしているうちに少しずつ減っていくので、３Ｄシーンで入手できるエナジーユニットは必ず取っていこう。

なぜかというと、エネルギーがなくなったら、アクションシーンでは直接ぶん殴る攻撃しかできなくなるからだ（攻撃範囲もせまくなる）。

おまけに、３Ｄシーンとハイスクロールシーンでは弾切れを起こすため、武器が単発になるのだ。これはメチャクチャ怖いぞ。

3人の特徴	ゴードン	カーラ	スクーター
	並の腕力では使いこなせないような、重くて強力な武器を好んで使う。武器の扱いのうまさからして、おそらく元軍人なのだろう。	主として火炎放射器を使用する正体不明の女性。ゴードンほどに重い武器を持てないものの、異星生物に対しては容赦をしない性格だ。	普段はバーガーショップのウェイターロボットだが、いざ戦闘が始まれば体の各部分に埋めこまれている武器を、フルに活用して戦う。
通常攻撃（Ａボタン） 通常攻撃は、敵の耐久力や間合いに応じて、操作するキャラが武器を選んで使用してくれる。しかし、通常攻撃は使用するたびに少しづつエネルギー（ライフの下に表示がある）を消耗するのだ。もしエネルギーが底をつくと火器類の武器は使用不能になり、肉弾戦しかできなくなるので注意。			
ローリング（Ｂボタン）**&飛びつき攻撃**（Ｂのあと Ａ）			
ダッシュ&ダッシュ攻撃（方向キーを横方向に２回入れて走りながらＡだ）			
ジャンプ（走りながらＢ）**&空中攻撃**（ジャンプしながらＡ）			
特殊攻撃（Ｃボタン） 特殊攻撃を使用すると画面上の敵を全滅させられるが、同時にエネルギーもグッと減るので多用は避けるべし。	空軍パイロットである親友を呼び出して、爆撃機で援護してもらえる。	頭上からＩＣＢＭがズドンと突き刺さり、閃光とともに敵を一掃する。	自爆して敵を巻きこむ。そのあと、残った頭を拾いに胴体のスペアが来るのは笑えるぞ。

エイリアンストーム

ミッション1

このステージは、エイリアンに襲われてパニックに陥った人々が逃げまどう場面から始まる。アクションシーンは簡単なのですぐに終わってしまうけど、後半の3Dシーン（養鶏場）は意外と手ごたえがあるぞ。

逃げまどう人々の中に、人間に化けたヤツが混じっている。油断すると喰われるぞ。

一段落したら養鶏場に入って3Dシーンへ進む。

箱を破壊するとライフ回復アイテムやエナジーユニットが出現するぞ。

ときどきニワトリが画面を横切っていく。ええい、うろうろするんじゃない！ 敵が見えなくなるじゃないか。

ミッション2

住宅地に大量発生したエイリアンを退治する面だ。アクションシーンの最後に登場する中ボスのオプサヌス・タウが、序盤の敵にしてはかなり強い。

たぶんここでコンティニューを1回はしてしまうだろうが、クレジットは2人プレイの場合、スタートの時点で4つしかないので大事に使おう。

後半にはハイスクロールシーンがあるけど、シューティングゲームに慣れている人には、簡単すぎて少しもの足りないかもね

こんなにたくさん同時に襲いかかるなんてサギだー。

途中には中ボスがいる。ここは防御に集中して戦おう。

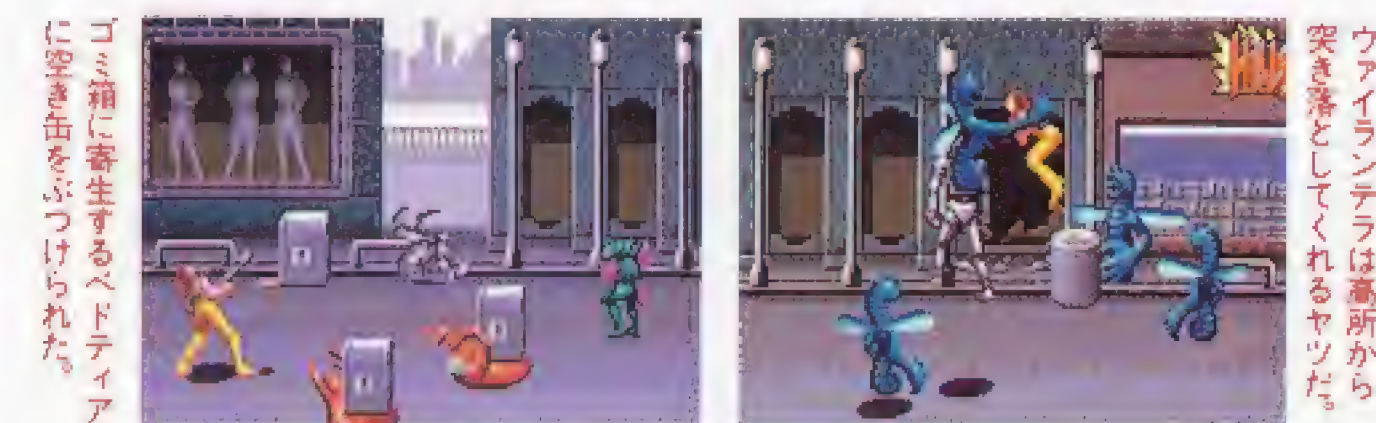
後半はハイスクロールシーンだ。

道路の切れ目に来たら迷わずジャンプ。

おっと、攻撃を受けるとゴロゴロ転がっちゃうぞ。落ち着いてよろけろよ。

ミッション3

とうとうエイリアンが都会に侵攻を始めてしまった！ このままヤツらを野放しにしておけば、社会経済が崩壊してしまう。マンホールやショーウインドウに潜む敵を、是が非でも全滅させねば！

3Dシーンは、占領されたコンビニエンスストアの奪還が目的だ。品物が傷つくことなんかにかまわないで、ハデに撃ちまくろう。あとは野となれ山となれだ。

ゴミ箱に寄生するベドティアに空き缶をぶつけられた。

ヴァイランテラは高所から突き落としてくれるヤツだ。

飛び散るジュース！

ここまで接近されたらダメージを覚悟せねば。

口のバケモノを生み出すヤツが、けっこううっとおしい。

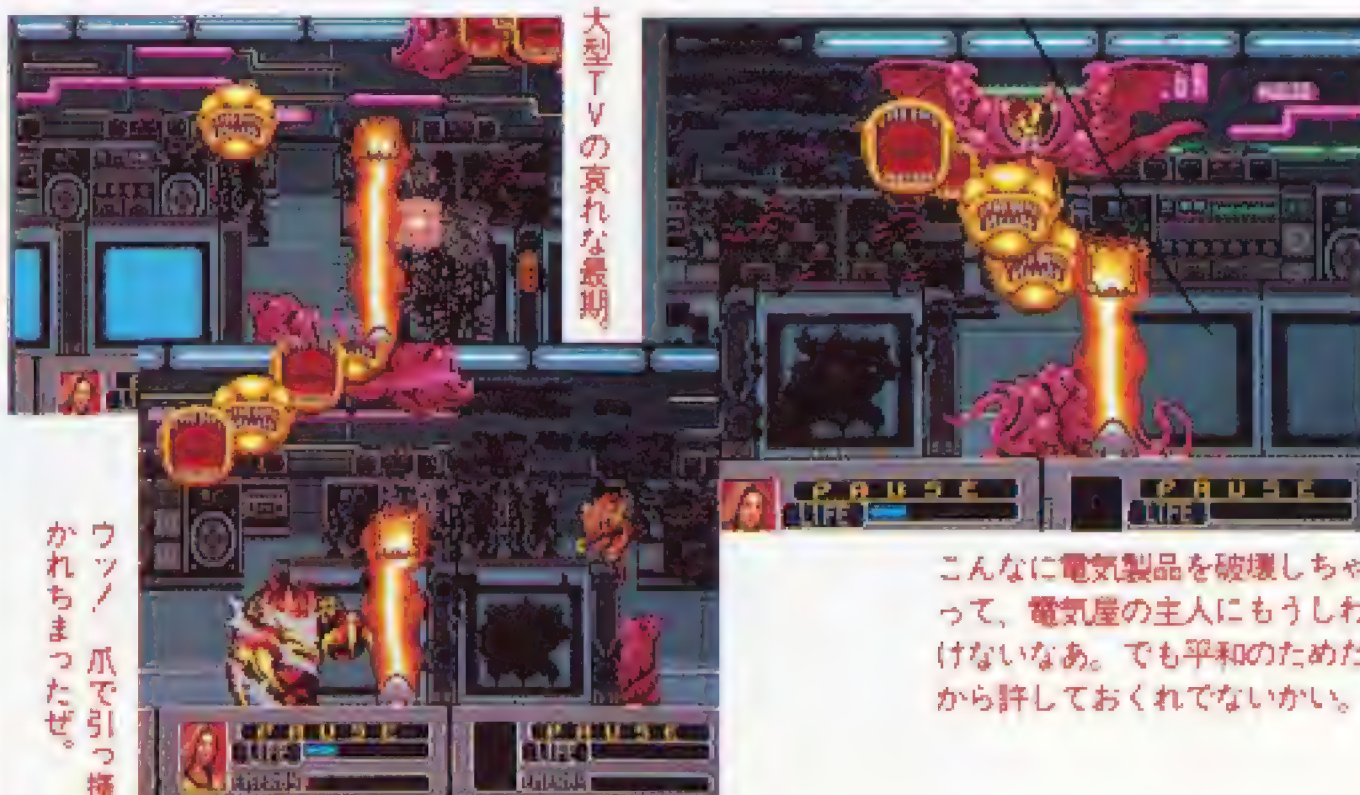
ミッション4

エイリアンバスターズに押されて劣勢になったエイリアンたちが、反撃を試みるために大挙して襲来してきた！

ここまで来たら、もう後戻りはできない。どちらかが全滅するまで戦うだけだ。弾切れに注意しつつ進もう。

3Dシーンは電気屋での戦いとなるぞ。

エイリアンの侵略は都会のオフィス街にまでおよび始めた。

意表をついて、マンホールからゾロゾロと出現することも。

大型TVの哀れな最期。

ウッ！ 爪で引っ掻かれちまったぜ。

こんなに電気製品を破壊しちゃって、電気屋の主人にもうしわけないなあ。でも平和のためだから許しておくれでないかい。

マーベルランド

ナムコ／6月28日発売／7,000円／ACT／8M

夢とスリルと冒険にあふれた遊園地、「マーベルランド」へようこそ！　ビデオゲーム版の雰囲気をうまく伝えた好移植なので、ファンならずとも遊んでみる価値はありますよ。

遊園地にいるような気分！

「マーベルランド」は1989年に業務用ゲームとして発表された、遊園地を舞台としたアクションゲームだ。知ってる人は多いんじゃないかな？

ところで気になるのは、業務用基板でフルに使われていた画面の回転機能の演出部分が、メガドラ版ではどうなっているのかということだろう。これは、ソフトに回転機能をプログラムすることでうまく処理されている。よって、従来のゲーム性は損なわれていないので安心してほしい。

また、エリア数が業務用よりも大幅に増えたり、ユニークな新キャラの追加など、メガドラ版ではさらにボリュームある内容に生まれ変わっている点も見逃せない。パスワードコンティニュー制を採用するといった親切設計なので、安心して園内を冒険できるのだ。

完全移植ではないが、メガドラ版ならではの新しい要素を盛り込んでいるのが嬉しいよね。

テクニック　まずはパコ王子の動きに慣れてみよう

1 踏む

基本攻撃は、敵の頭上を踏むこと。ただしメデューサやジェットモグルなど、踏んでも倒せないやつがいるので注意。

2 ローリングアタック

パコが分身を連れているときに使える。十字ボタンの下を押すと分身がパコの周りを一回転し、分身に当たった敵はダメージを受けるぞ。

3 フライング

ウイングを取ると通常よりも高くジャンプすることができるようになる。また、空中でジャンプボタンを連打することで一定時間滞空できるのだ。

これが　パコ王子を助けるスペシャルアイテムだ！

分身	ウイング	ラッキー	1UP	ドクロ	デビルマーク
パコの後方に5人の分身がつき、ローリングアタックができるようになるのだ。	パコの背中に翼が生え、空中移動ができるようになる。操作は慣れが必要だ。	取るとパコの分身が1人増える。最大8人の分身を引き連れることができるぞ。	ナムコのスペシャルアイテムの代表格、スペシャルフラッグは取ると1UP。	取るとパコの分身が1人減ってしまうという、困りモノのアイテムなのだ。	難易度をハード設定にしていると登場。すべてのパワーアップがなくなるぞ。

STORY
スリルと冒険、マーベルランド！

光と平和の国"コニーランド"。ここではドラゴン族、妖精族、翼族、地底族がそれぞれの場所で平和に暮らしていました。そして、このコニーランドの中央にある平和の丘の頂上には、人々のいこいの場となっている大遊園地"マーベルランド"があり、その地は代々温厚な妖精族によって守られていたのです。

しかし、それをよく思わない者がいました。地底王のモウルです。彼は自分より力の弱い妖精族がマーベルランドを守っていることが気にいらず、妖精族の4人の守護精を閉じ込めてマーベルランドを占領してしまいました。

この事件はドラゴン族の王家にもすぐ伝えられました。幼なじみでもあり、4人の守護精の1人であるルクシーの危機を知ったドラゴン族の王子パコは、マーベルランドへと一目散に乗り込んでいきましたが……。はたしてパコは、マーベルランドを取り戻すことができるのでしょうか!?

WORLD 1 花の国

ここのエリアは敵を踏みつぶすという基本的テクニックと、パコ王子の動きを知るための練習ステージだ。パコ王子の動きは軽く慣性がかかっているので、ここでしっかり操作に慣れておかないと、足場の狭い後半のエリアでとっても苦労するのだ。また、このエリアの中盤には分身アイテムがある。ローリングアタックの操作も覚えてしまおう。

花の国 AREA1-1

一番最初のエリアというだけあって、クリアすること自体はそれほど難しくない。ここのエリアでバッチリ操作に慣れておこう。

吊り橋

ふたつの足場がつるべのようにつながっている吊り橋。上下にゆっくりと動いているので、確実にジャンプで渡っていこう。

ボーナスターゲット

7650

巨大なダーツの的のような得点板。スプラッシャーなどの仕掛けをうまく使ってターゲット中央を狙って飛び込むと"7650点"(通称ナムコ点)が得られる。エリアの最後によく置かれているアトラクションだ。

花の国 AREA1-2、1-3

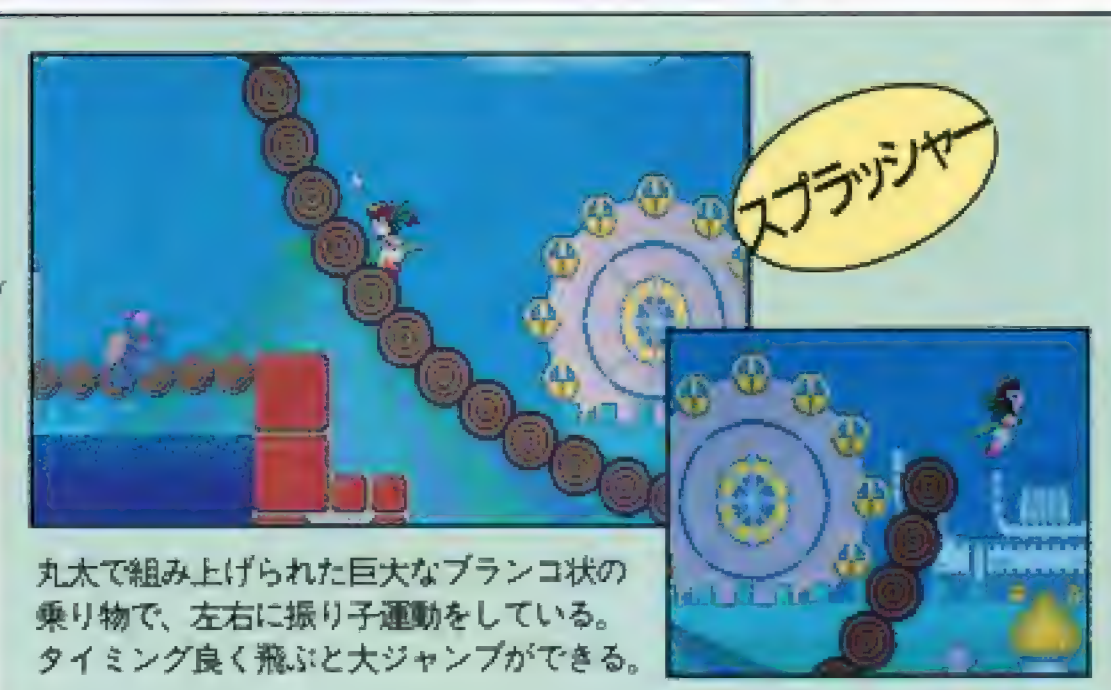
このステージから空を飛ぶことができるアイテム、ウイングが登場する。また、エリアのあちこちに置かれたゴミ箱や宝箱は触れるとスペシャルアイテムや得点源になるファーストフードが出るから、出現する場所を覚えてしまおう。また、このエリアには隠しワープゾーンもある。探してみてはどうかな？

この宝箱を開ければ、噂のウイングアイテムが入手できる。ただ空中をスムーズに移動するには、ちょっとしたコツが必要。

実はこの穴の中がワープゾーンになっているのだ。ここに入るとゴール直前にあるスプラッシャーの前まで勝手にワープする。

ユラユラ橋

普通の丸太橋。この橋の上にしばらく乗っていたり、中央でジャンプを繰り返すと丸太橋はユラユラと大きく上下に揺れ出し始めるのだ。揺れが激しくなるとパコが操作しにくくなるから、あまり揺らさずにそうっと渡ったほうがいいだろう。天井が狭いところでは長居しないこと／

スプラッシャー

丸太で組み上げられた巨大なブランコ状の乗り物で、左右に振り子運動をしている。タイミング良く飛ぶと大ジャンプができる。

花の国 AREA1-4

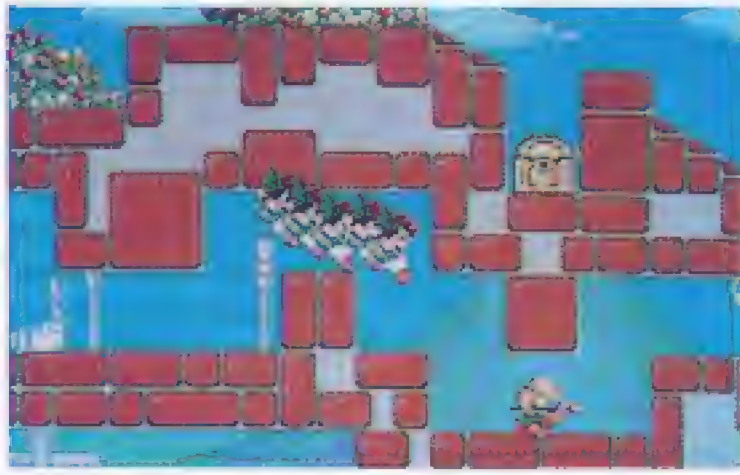
遊園地で一番人気のアトラクション。それはローラーコースターだ／

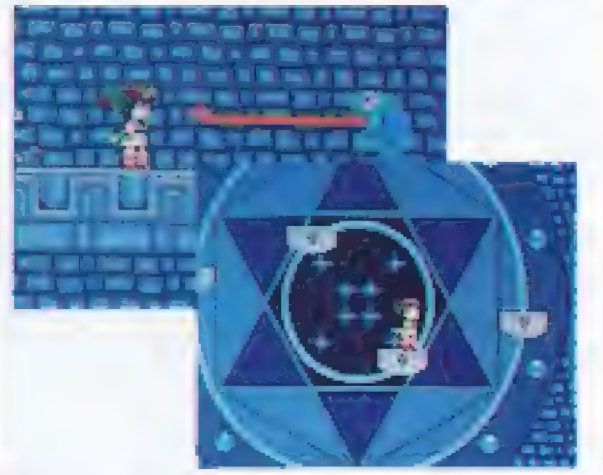
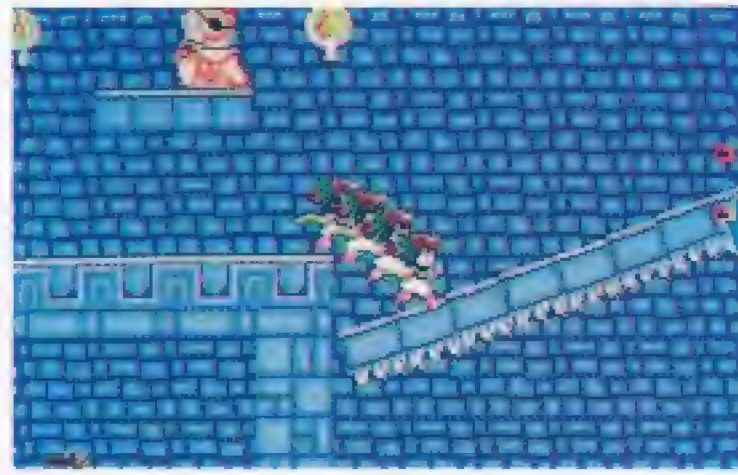
遊園地内で一番スリルが味わえる乗り物といえば、そう、ジェットコースターしかないっ／　このマーベルランドでも、各ワールドに1ステージずつ"ローラーコースター"に乗れるエリアが用意されているのだ。もちろん、そのすべてが宙返りができるタイプだ。看板やドクロに当たらないように効果的にローリングアタックを使って、得点となるファーストフードを取る練習をしてみよう。

ローリングアタックをうまく使えれば、ほとんどボーナスステージ感覚だ。

看板にぶつかると落ちてしまう。ジャンプでしっかり避けること。

花の国AREA 1-5、1-6 フローリー城城壁

前半は迷路のようなレンガの建物を進んで行くエリアだ。ここでマスターしてほしいのは坂道を使った加速ジャンプ。坂道を下りながらジャンプすると、通常では行けない場所に着くことができるぞ。

花の国AREA1-7 フローリー城 城内

4人いる妖精族の守護精のひとり、フローリーが捕らわれているフローリー城にはさまざまなワナが仕掛けられている。特に、石化の光線を浴びせてくるメデューサのフラッシュ攻撃には注意しよう。

そしてワールドの最後に待ちうけてるのは

グレートコンドルとの"ポカスカじゃんけん"勝負だ!

各ワールドの最終エリアをクリアすると、ボスキャラとの対決シーンになる。ワールド1のボス、グレートコンドルとの勝負の内容は、なんと"ポカスカじゃんけん"。なんか反射神経だけで決まってしまう勝負のような気もするが、実はその通りである。

ワールドの合い間には

美しいスターパレードが

ワールドをクリアすると、"スターパレード"と呼ばれるボーナスステージが用意されている。空から降る星を取ろう。

マーベルランド

WORLD2 森と水の国

ワールド2の最初のエリアは、いきなり大観覧車の上での冒険から始まる。最初はよく足をすべらせて落ちてしまうこともあると思うけど、このエリアは分身とウイングの両方のアイテムが最初からそろっているので、ピンチになっても比較的楽に体勢を整えることができるぞ。

森と水の国 AREA2-1

ゲームがスタートした直後に一瞬だけ見れる、パコの正面姿。頭をポリポリかいてます。

いくらパワーアップしていても油断は禁物。真下からの攻撃は弱いのだ。

ゴンドラ

水にプカプカ浮いている丸太の船。パコ王子が乗るとすぐに沈んでしまうので注意。

森と水の国 AREA2-2

このステージは湖に囲まれているため、足場を第一に確保しよう。水面から突然飛び出て攻撃する敵が多いので、なるべく画面の上にいたほうが安全だ。ガサコソと動く宝箱には敵が隠れているので近づかないこと。

大観覧車

これも遊園地にはかかせない乗り物のひとつ。足場が不安定なので、観覧車に乗っている間は不用意に動かないようにしたい。

噴水

噴水の上に板が乗せてあるだけ。ただし、間欠噴水のために板の上に乗るタイミングは結構難しかったりする。

森と水の国 AREA2-3

このエリアは全体的に〝お遊び〟色で構成されている。〝船〟や〝分身ブランコ〟などのアトラクションを始め、「ヘイ、カモ〜ン」とファイティングポーズをとる〝カモン〟や、全身が火に覆われた〝ヒノキ〟など、イロモノモンスターも登場するのだ。

また、ここにはワープゾーンがあり、通常のルートでは行けない隠れエリアもあるぞ。

船

船内にも入ることができるが、ジャンプして敵を踏みつけられる場所が少ないので十分に気をつけよう。

???

正式名は〝分身ブランコ〟。分身を引っかけると、ブランコのように左右に大きく振り子運動するのだ。反動をつければ大ジャンプすることができる。

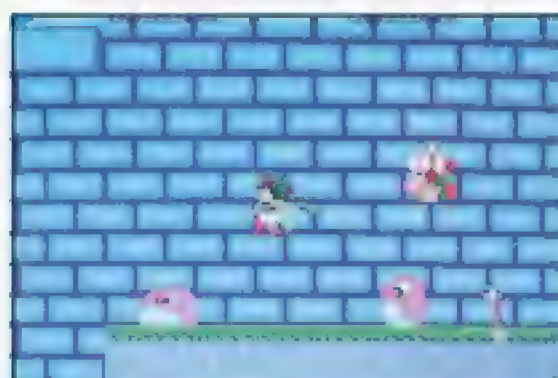
森と水の国 AREA2-4

エリア4はローラーコースター2台が併走するステージ。2台のレールが交差するときにうまく乗り移ることができれば、2度宙返りを楽しむことができるのだ。地下では溶岩めぐりができるぞ。

森と水の国AREA2-5、2-6 〜滝、城壁

エリア5は滝の上でのステージ。足場はかなり悪いので十分に気をつけよう。また、このエリアでも、エリアどうしのワープゾーンがあるのでぜひとも利用したいところだ。

エリア6の城壁は、ジェットモグルの落とすヤリに気をつければ問題ない。ここをクリアすれば次はシルフィー城城内だ。あと一息だ、ガンバレ！

森と水の国 AREA2-7 シルフィー城内

ここの城内は敵の攻撃があまりないかわり、今まで紹介してきたエリアの中でも一番複雑な構造をしている。天井にトゲトゲがあるために微妙なジャンプテクニックが必要になったり、上下左右にブロックを動かして道を作って行くというパズル的な要素を持った場所もあるのだ。だが慎重に行動すれば、さほど難しいエリアではないぞ。

パズルはそれほど難しくはないが、操作ミスをすることがよくあるぞ。

そしてワールドの最後に待ちうけてるのは

ヨロイアンコウとの〝フウセン割り〟勝負だ！

ヨロイアンコウとは風船割りゲームをすることになるパコ王子。ゲームの内容は、相手の身代りの上にある風船を先に割ったほうが勝ちという真剣勝負(?)だ。9個のポンプの中から相手の風船をふくらますポンプを見つけだし、風船を相手よりも先に割れば勝ち。パコを応援しているお助けバニーちゃんの表情を見るのも楽しいぞ。

今月はマーベルランドの前半エリア1〜2を紹介してみた。メガドラ版は業務用をアレンジした作品なので、その違いを探しながらプレイしてみるのも面白いんじゃないかな。ボスとの対決も業務用はボカスカじゃんけんとつなひきだけだったが、メガドラ版ではさらにカード探しやモグラ叩きなどの新しい勝負が加わっている。また、ワールド最後のスターパレードにどんなナムコキャラが登場するのかも楽しみだね。

次号もヨロシク

ゲームデザイナーの領分

第4回

終わりのない世界を実現する"自動生成"の効果的な使い途は何か②

門倉直人

前回は、とりあえず、自動生成という機能をコンピュータゲームに持ち込んでいくことが、いかにコンピュータゲームの可能性を広げていくのかということ——いわば「自動生成の良いところ」——のみに目を向けていた。しかし、良い自動生成システムを作ろうとすれば、それだけ〝そのゲームの開始時には無駄になってしまうメモリー〟が増える危険性から逃れられない。

また、自動生成を可能にするための〝パターン分類〟と、その組み合わせ構造が相当に複雑でないと、すぐに飽きがきてしまう。

実際のところ、自動生成にはさまざまな形で、困難な問題や落とし穴が潜む。しかし僕たちは、いましばらく自動生成のこうした（重大ではあるが細かい）問題点よりも、可能性のほうに目を向けていきたい。

3月○日"シナリオ自動生成"の可能性を話し合う

「これまで、物語性の高いシナリオをなんとか自動生成させようと考えてきたけれど、効率がよくて飽きのきにくい物語生成システムを作るのは、やっぱり難しいね」と、僕は同僚のK君に話した。

「そうでしょう……結局、何もかも自動生成させざるを得なくなってくる」とK君はしたり顔で受けた。

「〝いつ・どこで・誰と・何を・どうした〟ゲーム」という昔からの遊びがある。ご存じの方も多いとは思うが、これは一種の非常に原始的〝シナリオプロット生成システム〟といえなくもない。このゲームは意外でナンセンスなシナリオプロットそのものを楽しむという遊びで、いわば〝なんでもあり〟である。当然のように、複雑なルール、システムを一切必要としない。しかし、実際に役に立ちそうな形にするには「ある方向性、たとえば〝できあがってくるシナリオはファンタジーに限る〟とか〝ギャグになってはいけない。あまりシリアスでないノリで〟などの要求をされた場合に矛盾を起こさない」システムである必要がある。

アクションゲームやシミュレーション・ウォー・ゲームなど、単純に目的と目的達成に至るまでの道筋を決めるだけのシナリオ、すなわち「ここへ行って○○であれば次の面へ」という形であれば、わりと簡単にシナリオの自動生成システムを考えることができる。

しかし、RPGや複雑なシミュレーションなどに見られる〝物語性〟をウリにしているタイプのゲームでシナリオの自動生成システムを作ることは大変難しい。

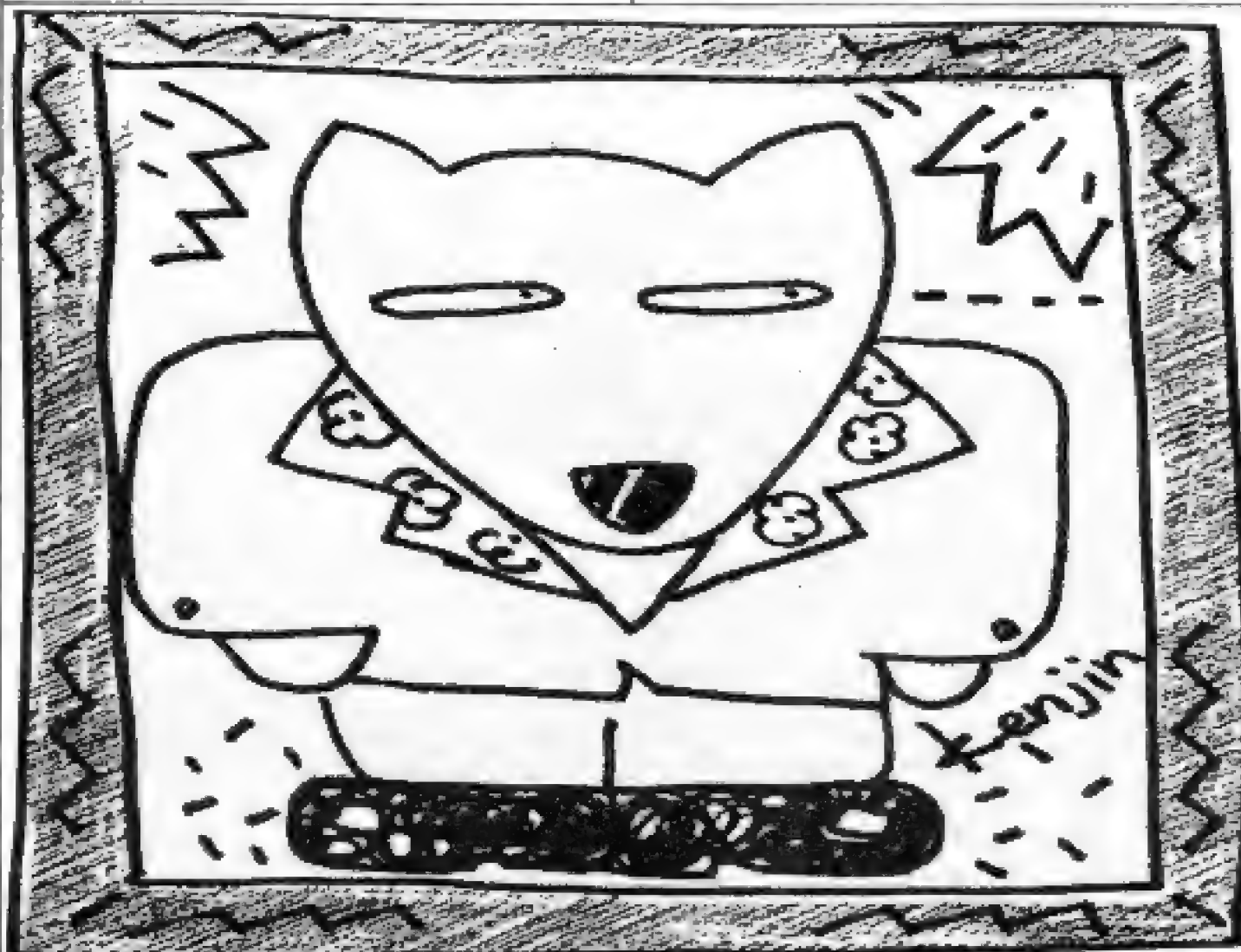
たとえば、ドラゴンクエストシリーズのようにゲームの世界の住人たちと、さまざまにコミュニケーションし、それがまたクエスト達成、すなわち、ゲーム進行そのものに相互関係をもつタイプのRPGでは、背景となる物語〝サイドストーリー〟にふさわしい会話、少なくとも矛盾をきたさない会話が、プレイヤーキャラクターと住人との間でなされねばならない。もちろんキーとなる住人だけを何人か入れ替え、あとの住人はどんな生成シナリオにも対応できそうな(「こんにちは。いい天気ですね」式のあたりさわりのない）会話で共通させる方法はある。だが、ただそれだけでは飽きが早急にやってくるのは必至である。これではわざわざ自動生成していることの意味がない。

それならいっそシナリオの自動生成はあきらめて、しっかりした1本の物語にそったRPGを作ったほうが良い。物語が良くできていて感情移入できるものであれば、たとえすでにコンプリートしたゲームでも何回かやり直してみたくなることもあるだろう。ちょうど、良い本は何度も読み直してみたくなるのと同じである。

先の例でいえば、あくまでシナリオの自動生成にこだわるなら、住人の会話生成システムまで考慮しなくてはならないことになる。とてつもなく面倒で、大変なことだ。そして、ここで1つの図式が見えてくる。その図式とは〝シナリオの物語性にこだわり、かつ、それを自動生成させたいのであれば、自動生成されるシナリオのサイドストーリーを受け止められるように背景世界そのものをも自動生成しなくてはならなくなる〟ということだ。

背景世界の環境シミュレーションに重点を置いたゲームソフト＝〝仮想現実感(バーチャルリァリティ)〟に力点を置いたソフトは、これからの大きな流れとなるだろう。が、しかし、手慣れたシナリオライターが練りに練った物語に匹敵する重厚さをもったサイドストーリーを背景にもつゲームが、自動生成されるようになるのは、まだまだだいぶ先のことのように思われる。

それでも〝自動生成〟というものにこだわりたくなるのは、これが〝創造する〟という現象そのものがもっている神秘的な魅力にかかわっているからかもしれない。

NEO TV-GAME MARKET FRONTLINE

新 ジャムおじさんの

TVゲーム市場最前線

Writing／ジャムおじさん〈ゲーム評論家・本名:安田善己〉

第6回 S&Dを開発したクライマックスに聞く

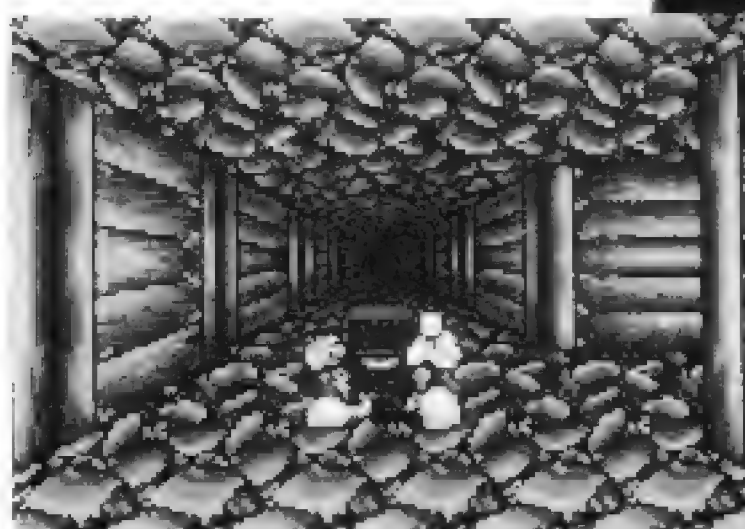
セガから3月29日に発売された「シャイニング&ザ・ダクネス」は、前評判どおり売れ行きも好調だという。そこで今回、シャイニング&ザ・ダクネスの開発に携わったクライマックスに開発エピソードなどについていろいろと聞いてみた。

シャイ・ダクは2度3度楽しめるイベントを用意

ジャム　「シャイニング&ザ・ダクネス」を自己評価して、実際に思いどおりできましたか。
内藤　うーん、あえて言うならば、できてないですね。と言うのは、メガドライブは初めてで、ユーザーにどう受けとめてもらえるか、わからないんです。だけど、自分たちでは満足した形にはもっていけたつもりですけど。
ジャム　開発の苦労話やこの作品の目玉などを聞かせてください。
高橋　もともとはお化け屋敷を作りたかったんですよ。3Dで「シャイ・ダク」の2倍を作るつもりだったんです。ただそれから言うと、半分しか入れられなかったんです。RPGで、体験型で、ストーリー性のあるゲームは自分も好きだし、ユーザーも求めていると思うんです。ただ、そのへんの評価はまだ聞こえてこないんです。それが楽しんでもらえたとしたら一つは成功だったと思います。
ジャム　ユーザーがゲームをやっていくうちにいろいろなイベントに出会うと思うんです。私が発見したのは“魔界の杖”を持ったまま戦っていたんです。それで負けそうになってためしに使ってみたら最後のモンスターがひっくり返ってしまった（笑）、そういった遊びはこのゲームの中にたくさん入っているんですか？
高橋　入ってます。ビジュアルに関連あるものはほとんど対応しています。それは偶然そうなったと思うんですが、混乱ワザの中で一番の目玉は火事場のバカ力で敵を投げ飛ばす、といったなんですよ。こいつはほとんどのモンスターを投げられます。要するに1回プレイし終わっても、そのあとに2回目、あるいは3回目はこうだといったように何度も楽しんでほしいと思っているんです。
ジャム　そうなんですか。ちょっとそれはわかりませんでした。

クライマックスの代表取締役 高椅宏之さん

シャイニング&ザ・ダクネス

3Dダンジョンがフンダンに取り入れられている。これでもはじめの半分になってしっまったそうだ。

この「シャイニング&ザ・ダクネス」は最後まで行かなくてもエンディングを見ることができる。

過剰な扇動がユーザーを戸惑わせる

ジャム　発売されて1カ月ぐらいたちましたが、反響はどうですか？
高橋　いろいろですね。ただ、「つまらない」という声をあんまり聞いていないのだけは救いです。買ったのにつまらないとか、損をしたというようだったらたら、たぶんゲームを作った側としては失格だと思うのです。あと、ユーザーが剰に期待しすぎた感じもします。
青木　でも、その位の内容はあると思いますけど。
高橋　ゲーム誌で「街は1つ、城は1つ」と紹介するでしょ。だから、お城の中も探検できるとか、街ももっとなにかあるんじゃないかと過大に期待するんでしょう。
内藤　やはり、容量をより効果的

に使うため今までデータの圧縮方法を数種類使っているし、プログラムまで圧縮されてるんですよ。
ジャム　個人的に思ったんですが、明らかにこれまでのセガさんのＲＰＧと一線を画していることは間違いないですね。
高橋　そうですね。今やビデオゲームもドラクエ以降、映像文化と比較されるところまで来ていると思うんです。コンピュータ上で操作できれば良いというのでは通用しない。ですから、映画とかと比べても遜色のないものを、ということを意識して製作したつもりです。

これからのＲＰＧはオリジナリティをもとめる

ジャム　これからの日本のＲＰＧおいてハード的にはおそらくスーパーファミコンとメガドライブと2つの流れのゲームが出てくると思うんです。それで、今の「シャイニング&ザ・ダクネス」と関連して、これからのクライマックスさんはどんなＲＰＧを作りたいか、あるいは希望を含めて、今後のＲＰＧはどういったものになっていくでしょうか？
高橋　今後のＲＰＧでハードのクオリティが上がってくると、今までの既製の概念、例えばドラクエ型のシステムに似せた形でゲームを作っても、受け入れられにくくなると思うんです。だからぼくらが作るときは、常に、これが発売されたら買うかなというのを意識しています。あとは、シナリオ性のあるゲームで重要なのはイベント性だと思いますね。例えば、シャイダクのなかのイベントモンスターなどが良い例だと思いますけど。
ジャム　イベントがゲームを引っ張るというのはすごく重要なことだと思います。究極的に言えば、ＲＰＧをなぜやるかということになりますが、なんともいえない惰性的な魅力ですよね。そのストーリーが見たいとか物事に感動するというのは、感覚的にかなりずれてきていると思うんです。ユーザーの年齢層も上がってきていますしＲＰＧによくある愛とか勇気とか友情というものが強すぎると、逆にイヤみに感じてしまうんですよね。
高椅　やっぱり、ＲＰＧにはオリジナリティが重要だと思いますね。僕たちもそこのところをいつも考えていますし、もとめていきたいと思っています。

セガで「シャイ・ダク」を担当した企画制作部長の青木直喜さん

クライマックスの専務取締役 内藤　寛さん

メガドライブをベースに世界のクライマックスへ

ジャム　ユーザーにとってメガドライブの定番ができ、コンスタントにいいゲームが出てくると誰もが願っていると思っています。これからプレッシャーがかかるとと思うんですが、今後具体的にどういうふうなソフト開発をされていこうと思っていますか。もちろん、お話できる範囲でかまいません。
高橋　将来的には「スーパーマリオ」に対抗できるような作品を作りたいなというのがあります。ただ、メガドライブはＲＰＧのゲームが少ないですよね。たぶん、メガドライブとスーパーファミコンの違いというのはドラクエやＦＦに対抗できるゲームの存在じゃないですか。
内藤　ジャンルはなんであれ、ぼくらの名前が出ても恥ずかしくないというゲームは集束(しゅうそく)して作っていくつもりです。
高橋　僕はユーザーに損をさせたくないんですよ。
ジャム　それはすごく重要なことですよ。次回作なんですが、今のお話ですと違うものなんですね。例えば、フィールドタイプのゲームなんですか？まだそのへんは秘密なんですか。
青木　秘密というより、固まってないので言いようがないんです。
ジャム　シャイ・ダクはアメリカでどんな反響があるかは非常に興味ありますね。
高橋　そうですね。僕もすごく楽しみです。僕はドラクエのアメリカ版を手がけたんですけど、そのときすごく勉強になりました。ゲーム機ユーザーとパソコンユーザーの違いと、英語と日本語との違いをまざまざと見せつけられました。それで今回、メッセージをなるべくなくそうという考え方でゲームを作ったんですけど、もともとそれはアメリカというところをかなり意識したんでは。
ジャム　きっとアメリカでは儲かると思います。だからもちろん、クライマックスさんももっとシェアを広げて世界のクライマックスさんになってほしいですね。
高橋　将来的には内藤は、スピルバーグやルーカスと仕事をやりたい人間ですから。
ジャム　本当にそうなってほしいですね。アメリカにルーカスフィルムズがあって、日本にクライマックスありという時代がくることを楽しみにしています。
高橋　そうなりたいですけど、まあ、あまり大きなことはまだ１作品出しただけだから言えないですけどね。
ジャム　ユーザーの期待は少なくともそこまで来ていますよ。

BEEPLE LAND

びーぷるランド

LETTERS

メガドラ参入発表後、メガドラソフト6本、ゲームギアソフト3本をリリースしたナムコだが、参入1年目のナムコの姿勢には多くのユーザーから疑問視する意見が出されていた。今月の論はそんなナムコをとりあげてみたぞ。

今月の論

お題は……

ナムコ

●僕はいままでナムコのソフト戦略にはかなりの不満がありました。一応「フェリオス」や「バーニングフォース」など標準的なゲームは出していましたが、PCエンジンなどのラインナップと並べるといまひとつインパクトがありません。「ナムコはやる気があるのか？」などとグチっている矢先に8Mソフト「ナディア」の登場です。これには、はっきりいって驚きました。しかも6,500円。ナムコにしてみれば、かなり勇気のいることだったと思うのですが……。私はこの1本でナムコの「やる気」を感じました。今後のオリジナル作品にも期待してます。……が、その前にもっと確実にユーザーの声にも応えてほしいものです。「移植希望ゲームTOP20」などに目を通してもっとよく考えてほしいのです。たとえ、PCエンジンにそれらのタイトルが移植されてても、それに納得できない人、または持ってない人だっているんです。そこのところをどうにか考えてほしいです。いろいろと取りざたされるナムコですが、「レッスルボール」など、ユーザー層を広げてくれそうなゲームを出してくれるナムコは、やはりメガドラにとってとても重要な存在だと思います。今後のナムコに期待。P.Sこんなこと書いてなんだけど、「マーベルランド」の移植は死ぬほどうれしい!!

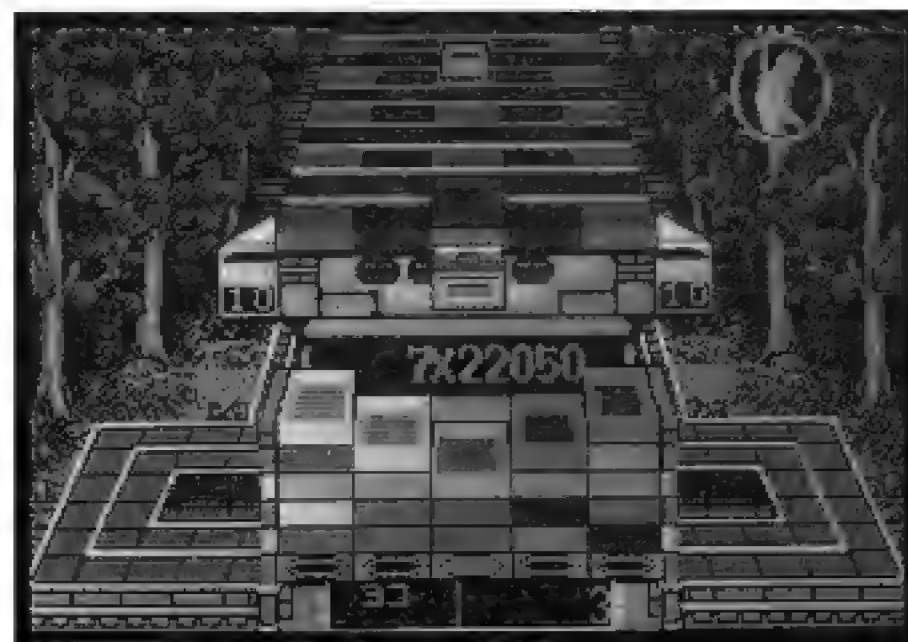
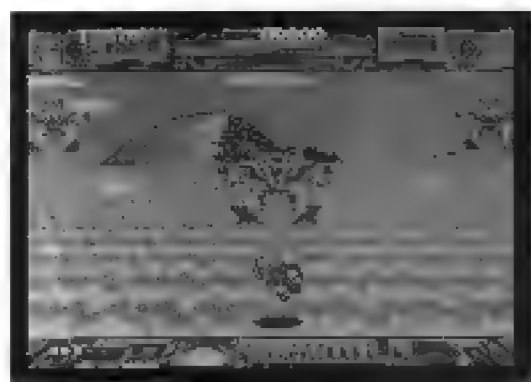
（福岡県・椎野豪嗣・17歳）

●最近僕はナムコへの期待のしかたを変えた。これからは開発スタッフに思いっきりぶっとんだゲーム作りをしてほしい。なぜならメガドラでリリースした作品に大ヒットが1つもないのを責めるより、それならダメでもともとというつもりで斬新なアイデアやシステムを創り出してくれたほうがうれしいからだ。ゲームの各ジャンルでマンネリ化が起きている今日この頃、それを打破してメガドラの飛躍に力を貸してほしい。そのためには試行錯誤が不可欠であり、それを暖かく見守るユーザーの目が必要だと思う。移植のリクエストをするのもいいが、広い心で「その日」を待つのもいいでは？と僕は思う。

（東京都・関口政晴・27歳）

●ナムコはおたくメーカーだ!! なぜか。それはキャラクターでユーザーをつけているとしか思えないからだ。ゲームはクソゲーでもちょっと女性キャラなどを出せば、おたく野郎がゲームをしてくれる。昔はよかったのに、「ワンダーモモ」からナムコは変わった。昔のナムコに戻ってくれれば……。「メガパネル」は何なんだ!あのデモは。ふざけるなよ。オタクーっ!!

（広島県・鈴木健・18歳）

●ナムコのことなんか、放っておきましょう。ナムコのことなんか考えるヒマがあったらセガやテクノソフト、タイトー

や電波新聞社などのいいメーカーが次にどんなオモシロイゲームを出すのか考えたほうが、よっぽどマシです。そうすれば、そのうちナムコもオモシロイゲームを出すかもしれません？

（北海道・二口周史・18歳）

●なぜナムコはゲーセンで失敗したゲームばかり、メガドライブに押しつけるようにして移植してくれるのでしょうか？ナムコはナムコらしくもっと成功したゲームを移植してほしいと思う。ナムコのB級ゲームはもうコリゴリだというユーザーはたくさんいるはずです。これからは、いいかげんにA級ゲームを出して、こんな思いをいっきにふっきれさせてほしいです。

（石川県・エル＝モア・16歳）

●「いったいいつまでB級作品を出し続ける気か」というジャムおじさんの言葉は記憶に新しいところですが、ナムコは「フェリオス」のときからまるっきり「ナムコ」してると思います。一部のメガドラユーザーに「ナムコらしくない」とされている一連のゲームも、私はそうは思わないのです。だいたい「ナムコらしさ」ってなんですか。「らしさ」っていうのは定義じゃなくって、イメージなんですよ。自分のイメージを人に押しつけるほど危険なことはないんじゃないですか。もちろん統計学的に傾向といったものはあると思います。ですが、それからはずれたものすべてを「違う／」といって排除してしまうことが果して良いことなのか。みなさん考えてみてください。

（福岡県・湯川道治・19歳）

●何かといわれているナムコ。1年目の昨年は確かにひどいソフトもあったけど、ハードの性能を探るといった点で水に流したいと思う。そして2年目になってナムコはやる気を見せてくれたのではないだろうか。そのいい例が「ギアスタジアム」「マーベルランド」です。この2本だけでナムコを評価するのは早すぎると思われるかもしれませんが、僕は評価したいです。文句もいいけど、評価してあげることも大切だと思います。ユーザーのこうした声が高まっていけば、ナムコも一線級のソフトを出してくれると思うのは甘い考えでしょうか？というわけで最後に一言「ドラゴンセイバー」よりは「ドラゴンスピリット」のほうを出してほしいと思います。ナムコさんお願いします。

（大阪府・新野新・19歳）

●参入後いくつかのソフトを出してたいした評価を得られなかったナムコ。そしていまでも「ワルキューレの伝説」「ワールドスタジアム」「ドラゴンセイバー」「ファイナルラップ2」「ウイニングラン」などを出さないことについてメガドライブユーザーに非難されている。だけどちょっと待ってほしい。タイトーだって「レインボーアイランド」「ダライアスII」というビッグタイトルを出す前に3本ほどあんまりよくないソフトを出して不評をかっていた時期があった。そのときのタイトーの立場といまのナムコの立場はあまり変わらないと思う。ナムコだってユーザーの声を聞いていないわけじゃないだろう。必ず僕たちユーザーの声を聞いて、うなずかせてくれるようなゲームを出してくれるだろうと思う。ナムコだって、ひとつの企業だ。人気の高いソフトを出せば大ヒットすることもわかっていると思う。だからみんなももう少しナムコを見守っているのも悪くないと思う。それでもダメだったら、ナムコはもっと非難されることになるのだから……。

（長野県・Dead Alive・16歳）

——今回はみんなの意見がたくさん来たので掲載枠を広げてみたけれど、とりあえず出るべき意見は出たってところかな？まあナムコにしても、いろいろ各ハードに対する戦略とか事情とかがあるだろうから、一方的に僕らの意見を押しつけることはできないけれど、最近のナムコの動向を見ていれば、それほどメガドラに対する姿勢を案ずることもないんじゃないかな？あとはとにかく暖かく見守ってやろうじゃないか。

［ということで8月号のテーマは……
最近なかなか好調な
セガ です。］

ゲーム言いたい放題

●「バハムート戦記」について。まずオープニングは10点中の８点ぐらい。わりと凝ってますよ。次にグラフィック。これは９点ぐらいあげたい。でも戦術画面（ヘックス戦）では６点ぐらい。サウンド、これはマスターごとに違うんだけど、音色が似ているよーな気がするので、まったく別の音色にすればもっと味が出たのでは？あとエンディングはオープニングからするとスケールダウンしてるが、マスターごとに違うからやる人は全部見てほしい。

さてさて、買って損か得かは、人それぞれだから考えてもらうとしても、操作性はいいですよ。待ち時間もないし。でもドッグレースでもいっていたように、ウリがない。コンピュータがバカだし。それとリアル画面ならマスター１人でつっこんでいけば、敵の十匹くらい楽なもんだし。ま、漢字が多くて字が大きいのは○。また英雄もいい味を出していると思う。ところでこのゲームがムズイ／と思うあなた。ベルフレイムでLV１にして戦闘をリアルにやってごらんなさい。マスターのみにつっこんでいけば30分でクリアーさ。

（愛知県・オタッキーフォール・17歳）

――全体的に好評な「バハムート戦記」だけど、光栄系のパソコンゲームに慣れてるような人には、ちょっと物足りないって言う人も多いみたい。でも完成度は、高いゲームだと思うよ。

●ナムコ８Ｍということで期待していた「ふしぎの海のナディア」。これはストーリーがとっても良く、はっきりいって感動した。グラフィックによる演出と雰囲気あるサウンドを効果的に使い、話がどんどん進み舞台が次々と移っていく。そして、何よりもセリフの一つ一つがすごく凝っている。僕はゲームで大切なのはキャラクターだと思っている。キャラクターあってのストーリーだし、キャラクターの性格が動作となってゲーム中に表れて、存在感がなければいけないと思う。その点「ナディア」はキャラクターの性格がよく表れていて、原作の雰囲気を忠実に再現している。だが、そのため原作を知らない人は内容がわかりずらいだろう。それにゲームとしてのデキも、迷路の謎が難しかったり、短時間で終わってしまうなどの問題もある。だからこのゲームはキャラクターの感情を読み取って会話を楽しむようにプレイしてもらいたい。けど、内容に関しては絶対にオススメでファンならずとも買いだよ／

（新潟県・楡井孝典・17歳）

――アドベンチャーゲームのわりにはビジュアルシーンが少ないのが残念だけど、おおむね評判はいいみたいだね。でも、もうちょっと長持ちすればいいんだけどなぁ。

●いま僕は喜びでいっぱいとなっている。３月29日金曜日。言わずもがな、メガドラ大作RPG「シャイニング＆ザ・ダクネス」。セガはとうとうやってくれたのだ。もちろんクライマックスもだ。とにかくメガドラが久しぶりにフル回転してくれそうだ。このゲームの素晴らしい点その１、パッケージイラストがよい／　イラストがウォルトディズニータッチで高級感がある。正直言って最近のRPGのアニメ風の絵にはうんざりさせられていたので、このS&Dの世界にズパッと引き込まれていくのだ。登場人物の表情の一つ一つの動き。アニメーションするキャラクターを前に何かこう映画を見てるみたい。ストーリーが秀逸だからこそ、ここまでプレイヤーをその気にさせ、ロールプレイングという言葉の本質を見事に感じさせてくれていると思う（最近のRPGには全然のめり込めなくてこんなのRPGじゃない／っていう作品が多かったし……）。それと、このS&Dの一番いいなと思った点は、レベルアップが楽しい点です。つまり経験値を稼ぐのが苦にならない。とにかく先が見たいと思うし、戦闘シーンも飽きがこないのです。とにかくこのS&Dは超をつけていいぐらいの大作です。ユーザーなら絶対お買得。メガドラをまだ持ってない人は「じゃ、購入しなさい」と言いたいほどの作品です。

（熊本県・豊永展輔・16歳）

――さぁて、そろそろハガキが来はじめているS&Dだけど、もう解いちゃった人も多いんじゃないかな。なかには批判的意見もあるけれどもっと多くの意見は、次号の「論」のコーナーにまかせるとしよう。でも久々にいいRPGだと思うよ。

イラスト

福岡県・カーバンクル（21）

北海道・炎々（19）

福岡県・いまだ椎

鳥取県・あむすめろん（17）

大阪府・岡松正（19）

神奈川県・フィリップ森（19）

沖縄県・宮城壮（17）

ギョーカイに言いたい!

●セガに言いたい／　どうしてパトレイバーを開発中断にしてしまったんだ!!　僕はこれがほしいがためにメガドライブを買ったといっても過言ではないのだ／　ずーっと、ずーっと待ってたのに。ほかにも「あっぱれ!？　実業王」もものすごーく期待してたんだぞー。だからもう一度、考え直してください。ユーザーは怒っているぞ!!
（山梨県・三井謙二・13歳）
──うーん、セガにもいろいろ事情があるからねぇ。CD-ROMが出ても、タイトルの復活は難しいんじゃないかなぁ。まあ、これでご勘弁ということだろうね。

●4月号のメガドラユーザーアンケート集計結果の記事にあったように、CD-ROM発売の際にはPSシリーズ総集編をセガに出してほしい。他社RPGをマネしてアニメ調ビジュアルシーンを入れるようなことはせず、大容量を活かして長く遊べるものにしてほしい。まずは、ⅠからⅢをゲームシステムや画調を統一して収録し、ゲーム図書館のPSⅡテキストアドベンチャーを完全収録、さらにⅠ以前やⅡとⅢの間のストーリーもゲーム化し、壮大なアルゴルの歴史を描いたものにしてほしい。おそらく、RPG史上もっとも長く、しかも飽きないものになるのではないだろうか。
（東京都・安島輝久・21歳）
──どうせCD-ROMを出すなら、ぜひともセガには目玉商品的にこういったものを作ってほしいよね。

●セガに言いたい!! 新作ソフトのラッシュは結構なことだけど、メガドラにはまったくアドベンチャーゲームが少なすぎる!! ナムコが「ナディア」を出したけれど、それでも全体からみてメガドラにはこの手のジャンルのゲームが全然ない。RPGやらシュミレーションで一息ついたら、次はもうアドベンチャーを出す以外はありません。このままでは、またメガドラのゲームジャンルは偏(かたよ)ってしまいます。ここはリーダーのセガさんが、一発気合いの入ったやつを出して、ピシッ／　と決めるしかないでしょう。たとえば、「ロレッタの肖像」の続編として、ホームズシリーズを出す!!とか、ルパン三世をCD-ROMで出す!!　とかしてほしいものです。また、データイーストさんにはファミコンで出していた「神宮寺三郎シリーズ」をメガドラで出してほしいです(できたらやっぱりCD-ROMで)。メガドラのキレーな画面で、ぜひプレイしてみたいですから（個人的にだけど）。とにかく、次はアドベンチャーゲームしかない!!
（神奈川県・高見沢明寛・18歳）
──あいかわらずアドベンチャーを熱望するユーザーが多いね。どこのメーカーさんでもいいから、もっと出してほしいよね。

●セガを含めメガドラに参入しているすべてのメーカーに言いたい。競馬ブームのいま、なぜメガドライブには1本も競馬ゲームがないんだ。どこでもいいから早く作ってくれー。馬場状態、馬の調子、コース、距離の適性、馬体重の増減など、凝りに凝ったものを作ってもらいたい。そして新聞などのデータを入力して、その結果が見れたりできるようなものにしてほしい。何メガ使ってもいいから早くどこか出してくれー。
（大阪府・谷口朋史・19歳）
──実はうちの編集部に出入りしているヤツでチャーリー留吉という競馬の神様がいるんだけど、先日こいつの助言で45万以上儲かっちゃった編集担当が出た。ちなみに、某ゲーム機の結果を参考にした別の担当ははずれちゃったんだけど、実物で当たるくらいのシミュレーション競馬が出れば、メガドラの本体出荷に大きく貢献するかもね。どこか本当に作ってくれないかな？

●先月号のこのコーナーで載って反響も大きかった「スーパーモナコGP」のギャルだけど、今回は前回のマーシー・ルーニーに続いてクレア・ラムボーの方を載せちゃおう。うーん、やっぱり似てるでしょう。左にあるのが、彼女たちが載ってる本だけど、健全な読者諸君は、買ったりしちゃダメだぞ。というわけで（どういうわけだ？）、今回はぴーぷるランド拡張工事に伴う、新コーナー設置のお知らせと、募集事項を載せちゃおうかな。

◆BE・メガ質問箱

こいつは、日頃みんながゲームやメーカーさんなどに抱いている素朴な疑問などを送ってきてもらい、『BE・メガ』編集部が責任をもって？　（ときには持たないかもしれないが）お答えしちゃおうというコーナーだ。あのソフトはどうなった？　とか、噂話の真相究明など、可能な限り『BE・メガ』編集部が答えるぞ（ホントに大丈夫かなぁ…）。まあ、ドーンと『BE・メガ』を信用して質問のハガキをくれたまえ。

で、お次は…。

◆いちゃもん言いたい放題

このコーナーは雑誌の誌面では、なかなか載せられないような鋭いゲーム批判やメーカー批判をほんの3～4行にまとめて、コメントしてもらうコーナーだ。例えば「やい、○○○○／ありゃあ一体全体どういうつもりだ／　云々…」てな感じでね。日ごろなかなか言えないことがあるから、読者のみんなの声をストレートに届けようというわけだ。ひとりよがりな意見でなくて、みんながひそかに思っているような共感できる意見なら、バッチリ載せちゃうぞ。こっちもバンバン送ってきてくれ。

MDくん 4コマまんが劇場

愛知県 Poo!（16）

うーん、メガドラにもこれくらいいっぱい周辺機器が増えればいいんだけど、出せば出したでやっぱりかさばるもんだろうなあ。

埼玉県 スナプキンZ（17）

そうだよなあ。こども（ハード）を増やすのはいいんだけど、養育費（ソフト）も計画的にしてもらわないと育てられないもんね。

5月号のゴメンナサイ

●P.32の桜の名前で「エドビガシ」とあるのは「エドヒガン」の間違いでした。
●P.79の写真説明文で「PC—98000」とあるのは「PC—9800」の間違いでした。

ビープルランドへの投稿は……

論　このコーナーは、毎回特定のテーマを決めて、それについてみんなで話し合おうというコーナーです。ちなみに、テーマの分野は問いません（メインはゲーム）。　また、これをテーマにしてほしい／　という要望がありましたら、ハガキに書いて送って下さい。
●8月号のテーマは最近なかなか好調な「セガ」です。サードパーティーも見違えるほど増え、次々と各ハードも出そうとしているセガ・エンタープライゼス。セガのゲームや戦略などなんでも構いません、みなさんの意見や要望などをお聞かせ下さい。

ゲーム言いたい放題	メガドラのソフトをプレイしてみた感想や意見をなるべくコンパクトに書いて送って下さい。できたら新作ソフトのほうがいいなあ。
ギョーカイに言いたい／	ゲーム業界のメーカーやライター、デザイナーやプログラマーなどなど、ギョーカイに何か言いたいことがあったら、ド～ンと言っちゃえ／　のコーナーだよ。
ピンピントーク	ゲームに限らず、あなたのまわりであった面白いこと、何か気づいたことがあったら、遠慮せずにハガキに書いて送ってね。
BE・メガ質問箱	ゲームのことやサードパティさんに対することなどを、ふだん疑問に思うことを聞きたいっていう人のための新コーナーだよ。みんなの疑問には『BE・メガ』がその筋の人に聞いて答えてあげるから、ドンドン送ってきてね。
いちゃもん言いたい放題	君らがヒジョーに頭にきたゲームやメーカーさんなんかに、3～4行で怒りの意見をぶちまける超過激な新コーナーだ。ふだん言えないようなことも、ここでなら載せるぞ。
イラスト	ハガキに黒ペン（鉛筆やカラーは不可）で描いてね。 四コマまんが「MDくん」も募集中だぞ（こっちの方は痛烈な風刺を期待しているぞ）。

なお、〝ビープルランド〟採用者全員の中から抽選で
●お好みソフト……1名　●図書券1000円……3名
を差し上げています。発表は、プレゼント当選者のコーナーで行います。

あてさき　〒108　東京都港区高輪2—19—13　NS高輪ビル　ソフトバンク㈱
『BEEP! メガドライブ』編集部（○○○○○コーナー）係まで
＊住所、氏名、年齢、ほしいソフト名を必ず明記してください。

4月号 プレゼント当選者発表

①シャイニング&ザ・ダクネス（5名）
山口県・木橋泉樹、大阪府・市岡健嗣、石川県・黒沢幸司
東京都・臼井実、徳島県・小田聡司

②ふしぎの海のナディア（5名）
埼玉県・伊藤昌史、滋賀県・上田健司、奈良県・大江一己
三重県・山内雅也、山形県・安野昭博

③シーザーの野望（5名）
東京都・西間木英樹、千葉県・山内晃朗、静岡県・原田信彦
宮城県・永井雄一郎、大阪府・三村康弘

④バハムート戦記（5名）
愛知県・林幹治、福岡県・肥山光夫、兵庫県・亀田貴弘
宮城県・長谷川美樹、岐阜県・奥山貞夫

⑤火激（5名）
北海道・長島功太郎、大阪府・中塚英雄、茨城県・日向真二
福岡県・曽我部修、滋賀県・上草洋太

⑥スーパーモナコGP（2名）
岡山県・逸見洋、東京都・下宮孝明

⑦ゴールンデンアックス（2名）
東京都・小林洋晶、群馬県・大瀬徹

⑧スクランブルスピリッツ（2名）
岩手県・佐藤光幸、東京都・渡辺純子

⑨ランページ（2名）
埼玉県・佐藤晃一郎、大阪府・乾恭輔

⑩ゲイングランド（2名）
東京都・高橋亜紀子、三重県・池谷明惟

⑪ヘッジホッググッズ（5名）
埼玉県・須田拓也、山梨県・北村敦、島根県・工藤博史
大阪府・結城清二朗、山口県・中山俊二

⑫アタリボールペン（3名）
長崎県・町田義之、大分県・田島浩三、長野県・高山唯孝

⑬NEO—GEOバッグ（10名）
東京都・木戸順一、島根県・西田稔、徳島県・浜野裕太
新潟県・相田正三、千葉県・藤井昌司、青森県・大倉智
埼玉県・宮本信
神奈川県・田守勝、沖縄県・福崎友和、岩手県・龍野克典、兵庫県・三野賢悟

⑭「ラッドモビール」ポスター（10名）
北海道・上間高志、栃木県・村尾治行、徳島県・赤松洋二
石川県・多岡正直、東京都・中本真吾、群馬県・亀田俊作
奈良県・坂田克明、千葉県・尾花紀彦、山口県・伊藤昌彦、神奈川県・大山和夫

●読者レースプレゼント「テトリス」とお好みソフト（5名）
福岡県・上田基樹、大阪府・澤田拓也、北海道・海野卓、佐賀県・東淳二、福島県・高野晋助

●6月号ビープルランド採用者プレゼント
〈お好みソフト〉
埼玉県・前川浩二
〈図書券1,000円分〉
愛知県・辻邦彦、東京都・関口政晴、大阪府・谷口朋史

[TVモニターの裏からながめてみれば]

ゲームライターふらふら日記

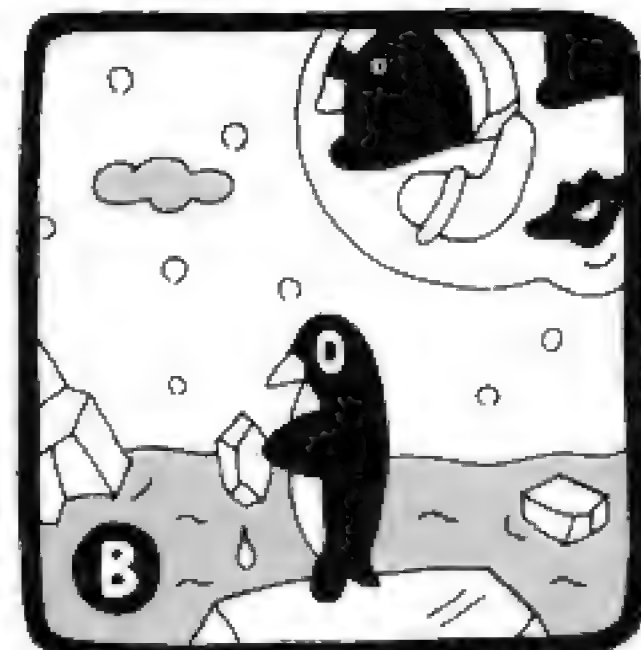
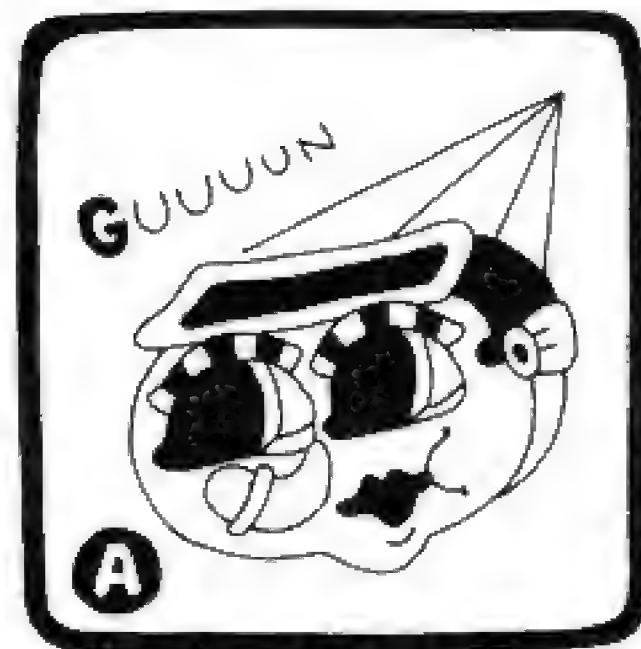
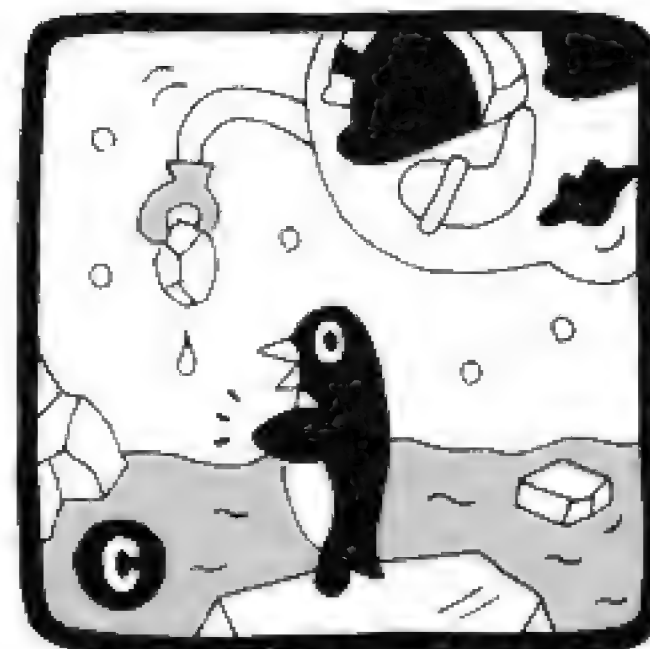
●折原光治
イラスト・中元正敏

最終回　いろいろとりそろえての巻

こんばんは、ORIXです。さて突然ですが、長い間（＊1）続いてきたこのページですが、今回をもってとりあえずおしまい、ということになりました。みなさま、どうもありがとうございました（＊2）。というわけで、今回は最終回にふさわしく、色々な要素を含んだ内容にしたいと思いますので。ま、そんなたいしたコトではないですが……。

実は先日、アタリＳＴ（＊3）用のソフトで、「スターウォーズトリロジィ」というソフトを買いました(＊4)。名前を聞いてピンとくる人もいるかもしれませんが、あの懐しいゲームがセットになったものです。そういえば「スターウォーズ」ってアタリのゲームだったわけで、これも何かの縁かな、とか意味不明なことを思ったりします。

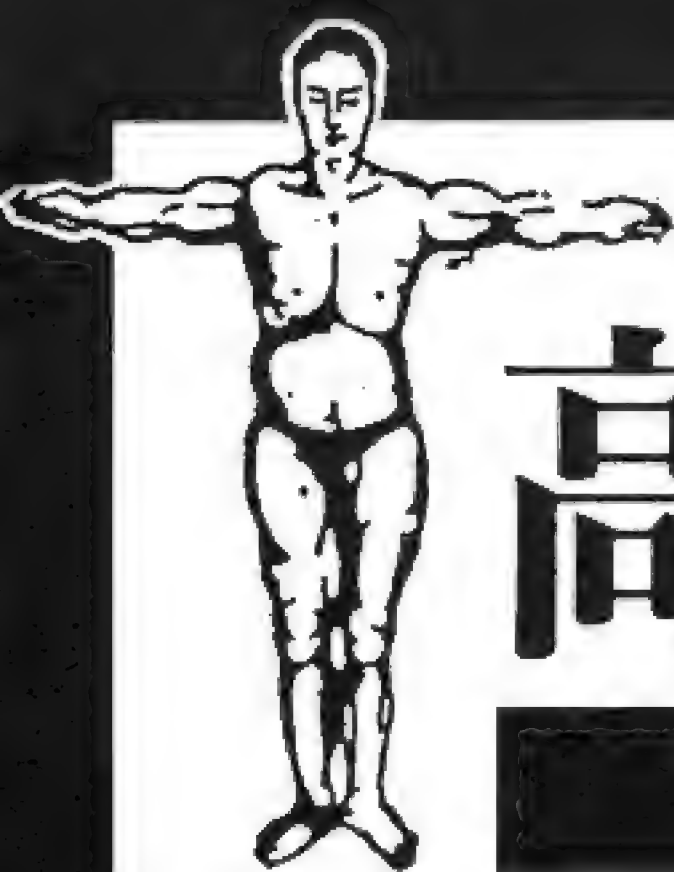
んでこのソフト、3本セットと書きましたが、みなさん知っていたでしょうか？　「スターウォーズ」が3作（＊5）出ていたことを。元祖「スターウォーズ」は知ってる人も多いかと思います。しかし2（＊6）は日本国内には入ってきていないのではないかと思います。だから見たこともある人も、必然的に少ないでしょうね。3（＊7）は数こそ少ないものの、国内にも入ってきていました。でも、シリーズ中で一番面白くないのが3だと思ってます(笑)。そんなわけで、誰も知らない2ですが（＊8）、内容はというと、これが元祖に非常に近く、やはりベクタースキャン方式のディスプレイを使っていたようです。元祖より面数が多くて、なかなか楽しめます。ＡＴ-ＡＴ Walker(＊9）の足の間を通過するとボーナス得点が加算されるという、なかなかグーな仕掛けもあります(＊10)。

というわけでアタリの話はおしまい。というか、あんまりゲームを買っていないので、ネタないんですわ。しかし、いま某ロ〇〇ンの知り合いが（＊11）がイギリスに行っているので、その人にソフト数本を買ってきてもらう約束になっているので、また機会があったらイギリスのゲームの話をしましょう。私はいま一番面白いゲーム先進国がイギリスだと思っています。ヒマとお金が余っている人(＊12)、イギリスのコンピュータ雑誌をチェックするといいですよ。

じゃ次の話。昔から思っていたんですが、パソコンや家庭用マシンでビデオゲームからの移植モノってけっこうありますよね。特にＸ68000(＊13)、なんかは移植ばっかり。しかしどのゲームも、そこそこ新しいモノばかりというのは、なぜなんでしょうか？　やっぱり古すぎると売れないんでしょうかねえ。少なくとも私は、古くても面白ければ買いますけど。逆に低迷している最近のゲームよりも、昔のゲームのほうが楽しいとさえ思います。

それよりも何より、最近のゲームならゲームセンターで遊べばすむ話で、昔のゲームはそれができません。だからこそ昔のゲームで遊びたいと思うわけです（＊14)。

と、ここでそういう話をしても意味がないかもしれないので、今回はこのへんで。最終回ということになってますが、ネタを変えて(＊15)出直してきます(笑)。では、最終回にふさわしい内容で贈った今回(どこが!)、また機会があったら会いましょう。

P.S 4月10日に、電気GROOVEのデビューアルバムが発売されたので買うように。

＊1　長い間
連載開始したのがいつだったか、忘れてしまいました。
＊2　どうもありがとうございました。
よけいなお世話だって？
＊3　アタリST
毎度おなじみの海外パソコン　家にあるのは1040STというマシンで、日本ではマイナー
＊4　「スターウォーズトリロジィ」
3本セットで普通のソフト1本分程度のお金しかかからないのがお得。
＊5　スターウォーズが3作
それぞれ映画と同じタイトルになっている。
＊6　しかし2
「The empire strikes back」
＊7　3
「Return of the JEDI」
＊8　誰も知らない2
以前某雑誌の編集長が、アメリカで見たといってましたが。ということは少なくともアメリカでは発売されていたんですね
＊9　AT-AT walker
2足歩行の巨大なマシン。覚えているかな
＊10　なかなかグー
映画も見た人なら、このフィーチャーの意味かわかるよね。
＊11　某ロ〇〇ンの知り合い
なんでもカートの修業に行くらしいけど詳細は不明。
＊12　ヒマとお金が
ヒマはともかく、金が余っている人は私が預かってあげます
＊13　X68000
シャープのパソコン　そういえば私もX68000ユーザーだったんですけど、先日ユーザーでなくなりました
＊14　昔のゲームで
「スターウォーズ」は夢かかなったけど（オオゲサ)、まだまだ遊びたいゲームはたくさんあります　「ぺんぺろぺ」とか「サクソン」とか「タービン」とか……　きりかないのでこのへんでやめておきますか(笑)
＊　15　ネタを変えて
あんまり期待されても、困るんですが

インドの山奥で〜しゅつぎよおしてえ〜

高輪健全倶楽部

アヤシイ探検隊

今月ノ顔（岐阜県・カモンヘポイカモン）

斬〜夜叉門異聞〜 最空

“SEGA”を売る店

場所は東京・世田谷区代沢。ここになんとあの“セガ”を売っている店があるとの情報を得たオレたちは、さっそくその店へと行ってみた。

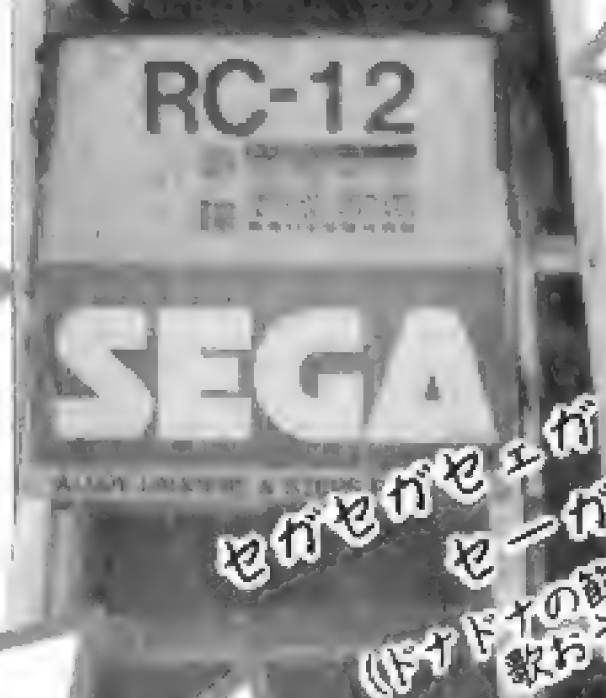
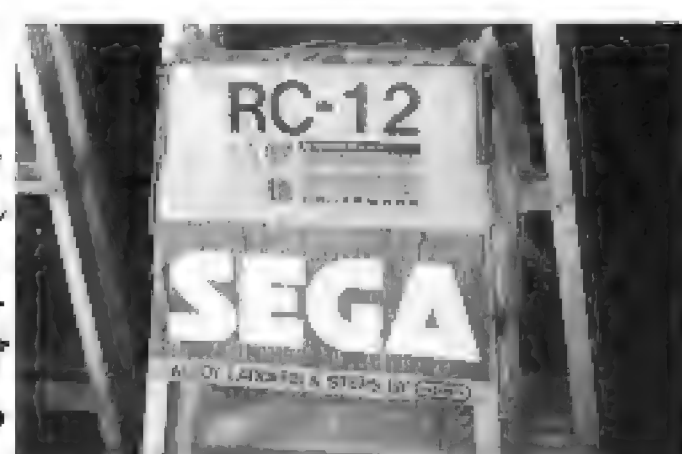
“長谷川工業株式会社　カトウ建材店”ひっそりした建て住まいの中に、その店はあった。どうみても普通の建材店だ。本当にここでセガを売っているのだろうか？　おお、あったぞセガが！　なんとこれが……。

国立小児病院の近く、淡島通りに面してこの店はある。近くには墓石屋もある。意味はないけど。

これが“セガ”の正体だ！

セガセガセェガ　セーガー（ドナドナの節で歌おう）

コチラハ愛ノ水中花ノ節デ

こっれもセガぁ〜 ↔ あれもセガぁ〜

ご存知セガの本社。場所は大田区羽田にある。特に意味はないけど。

こちらがアルミハシゴ“SEGA”。ちなみにお値段は1万800円(大)なり。

おぬしは何物じゃい

東京都の熊谷　将(16)

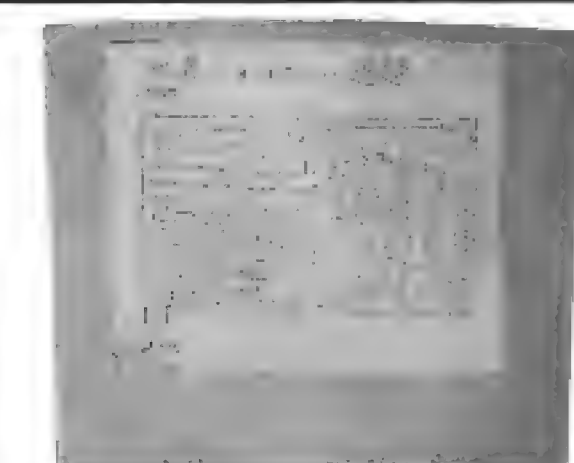
BEメガ4月号発売2日後にも関わらず、高輪健全倶楽部に届いた1通の封筒。宛先は“大衆文学学ゲイ座”。以後、続々と彼から手紙(？)が送られてきたが、はっきりいって中身より、この封緘のほうが面白かった。ということで、今回はこの封緘を載せてみた。これからもいろんなコーナー宛にドンドン送ってくれよな。

レッツゴー3兄弟

「じゅんちゃんで〜す」「長作で〜す」「三波春夫でございます」ベキッ。あ、これはレッツゴー3匹だったな。

快傑ファジーマン

このオッサンはパロマのCMで「パ〜ロマァ〜」とか歌っていたような気がするが……。ようわからんが、いい表情のオヤジだ。

世界一難しい迷路

あたしゃやる気がしないので、この迷路の解答を送ってくるように。ちなみに、この封筒は20円の料金不足だった。

肌ざわり

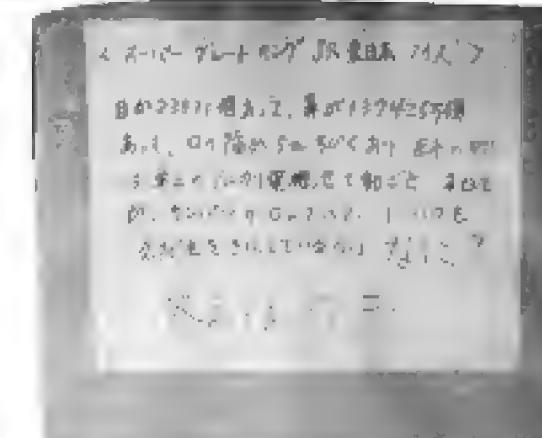
写真ではわからないと思うが、ティッシュに“肌ざわり”と書いて貼ってある。この肌ざわりの粗さから、きっとこの肌は鮫肌だろう。

防水

“肌ざわり”の防水版。ビニールに“防水”と書いてある。安心して水につけたらグニャグニャになって読めなくなった。なぜだろ。

五百円玉の背後霊

“肌ざわり”や“防水”ネタくと同様、けっこう笑えた作品。こういうシンプルでアホらしいネタで、ドンドン送ってほしい。

JR東日本クイズ

答えは化物だそうだ。せめて“僕の顔”とでも書いてほしかったな。しかしこれはあまりにオソマツなネタだな。

んで 大衆文学 学ゲイ座

真夏のおじさん　原文・熊谷 将　脚色・桜ホモ子

　気がつくと私は暗い部屋にいた。その部屋は冷房がひどくかかっており、とても夏とは思えない寒さであった。
「誰か私をここから出して……」
その声が通じたのか、部屋の中に光が差し込んできた。が、次の瞬間、私の心は一気に憂鬱になった。光の中からやがて筋肉質の男の姿があらわになったからだった。
「また彼がやってきたわ……。次はどの娘が連れていかれるのかしら……」
部屋中からそんなささやきが聞こえてくる。
　彼は1日に何人か、私のような子をここから連れだしていくのが仕事であった。そして、その連れ出された子たちは2度とここへ帰ってくることはなかったが……。
　その筋肉質の仲介人は、部屋の中をキョロキョロと見回した。私はなるべく隅のほうに隠れていたが、ついフイと顔をあげてしまった。するとそこには毛むくじゃらの男の手があった。
「そんなとこに隠れてないで出てこい」
とでもいわんばかりの表情をしながら、彼は私をヒョイと持ち上げた。
「とうとう私の番がきたのね……。いったい私はこれからどうなるのかしら……」
　部屋を出ると、そこには黄色のヘルメットをかぶったオジサンがいた。彼はもの欲しそうな目で、私を頭のてっぺんからつま先まで、見ていた。まるで品定めでもされているかのようだった。私は恐怖感に憑りつかれ、ただ2人のやりとりを見ているだけだった。
　そして話し声が止んだ。ヘルメットのオジサンは、おもむろに財布を取り出し万札を出すと、その筋肉質の男に渡した。男は、ニヤッと笑いながら、
「毎度どうも。これからもごひいきに」
というと奥の部屋へと消えていった。そして私とオジサンは2人だけになった。

「いやっ、私をどこへ連れていくの！」
いくら叫んでも、オジサンは足を止めることなく、私は彼のなすがままにアパートへと連れこまれた。部屋に入り、彼は私を部屋に横たえると、素早く部屋のカギをかけた。
「……やめて。お願いだから……」
恐怖におののきながら懇願したが無駄だった。彼はヘルメットを取り、作業服をゆっくりと脱ぐと私の方へと近付いてきた。
「いやぁぁぁぁぁ……」
私は金縛りにかかりながら叫んだ。しかし彼はそんな叫びも気にせず、私の着ていたものを下から脱がし、そして生温かい舌でなめはじめた。私はもはや声もでなかった。そして彼はニヤリとし、こう言った。
「んあぁ、やっぱりおいしいやなぁ。アイスキャンディーは」

完

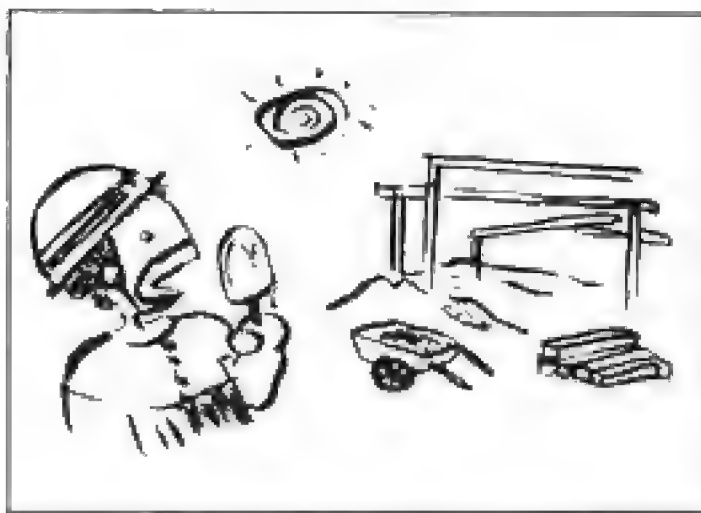
健全人語

今回紹介するのは、某編集者が大阪出張の折りに買ってきた土産物。縁起がよさそうなネーミングがよい。しかし土産物って、ナイスな名前が多いですな。

➡ということで

面白い土産物のコーナーでも作っちゃおうかなーと思ったので、なんか面白い土産物があったら今すぐ右記の宛先まで。

大阪城乾杯（ダイハンジョウカンパイ）

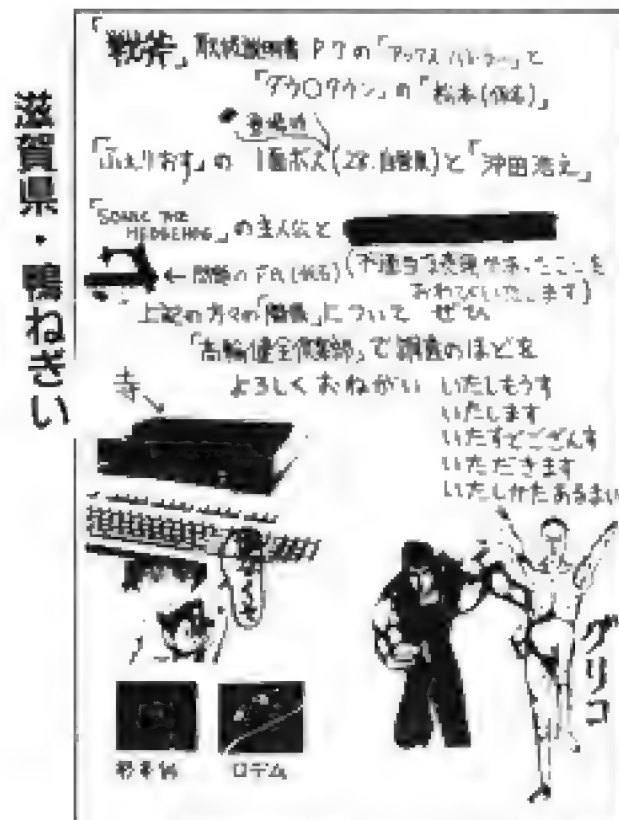
パイ生地で中に白アンらしきものが入っている。土産物のわりにはなかなかウマイ。

今月のその他
なんだか よくわからない
（けどいいや）

滋賀県・鴨ねぎい

日本の雨は酸性雨

From 神風速人

かさ
ひっくり返して
さかさ
ぼてぼて

◀千葉県・神風速人　オハダハカサカサ、ゴキブリモカサカサ、デハゲームボーイノ有名RPGハ？　ソレハサガサガ。ヒョエ～ン。

応募要項

採用者にはソフトか図書券をあげるハズだったが、このコーナーの趣旨にそぐわないということで、今回から“お楽しみ袋”という形でプレゼントすることになったのだ。何が届くかわからない、いわゆるでネタによってこちらが勝手に決めちゃうよ～んってことなのだ。お楽しみ袋の中身として現在検討しているのは、ソフトや図書券、非売品グッズ、編集者個人の私物などだ。まあ、楽しみしていてほしい。

今回までのコーナーは以下の7つ

- ●アヤシイ探検隊
- ●よろず流行通信
- ●赤茄子広告
- ●健全人語
- ●大衆文学 学ゲイ座
- ●全国土産物自慢(仮称)
- ●服飾学院

　また、コーナー自体も募集中。まあ、まあ、なんか面白いものがあったらなんでも送ってくれ。

あてさき

〒108 東京都港区高輪2-19-13
NS高輪ビル　ソフトバンク株式会社
BEEP！ メガドライブ編集部
高輪健全倶楽部
それぞれのコーナーあてまで
氏名、住所、年齢を忘れずに書いてね。

KIC ケイアイシー ●ゲーマーの知的好奇心を満たすベストパートナー

S端子塔載で、リアルな映像を実現！

'91の主役はこれだ！！ KIC'S-91

キックス・キューイチ

- ●2、4、8方向切換付、ジョイスティック
- ●コイン、1P・2Pスタートボタン
- ●各連射のON/OFF切換ボタン
- ●連射スピード、VR及び確認LED
- ●RGB or 音声出力DIN8
- ●電源セルフチェックLED
- ●ヘッドフォンor音声出力端子
- ●ステレオ/モノラル切換スイッチ
- ●BOX内スピーカーON/OFFスイッチ
- ●音量メインVR ●RGB、レベル調整VR

㊕プレゼント

縦画面のゲームも、TVを横のままプレー出来ちゃう優れ者！！
「KIC'S縦、横変換コネクター… ¥2,000」
今、キューイチを買うと無料サービス中！！

より高画質な映像が楽しめる、S端子標準装備。

5大特長

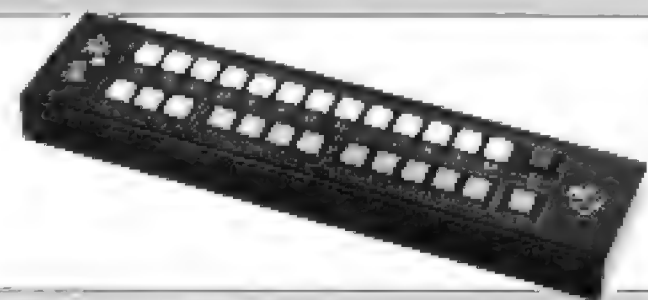
1 電源出力ラインには全てヒューズを入れ基板等の故障を未然に防ぎます。
2 電源セルフチェックLEDにて、出力チェックが一目で判ります。
3 音声はRGB、ヘッドフォン端子、RFモジュレター(オプション)より、ステレオ モノラル(切換SW付)で出力され、全てテレビのスピーカーより出ます。(接続コード付)
3 連射ON/OFF、LEDで連射スピードが一目で判ります。
5 新開発、S端子対応フルカラービデオコンバーターで、より鮮明な画面でゲームが楽しめます。又、画像調整、電源の+5V調整等、全て外部より出来ます。

(保証期間)：お買い上げ日より6ヶ月間

KIC'S PCBレンタルクラブ会員募集！！

片っ端からゲームをしたい人や、ビデオに録画したい人。高価で手の届かなかったPCBが入会後手軽にあなたのお手元へ…！！

コントロールBOX KIC'S-91をお持ちの方には、全てのレンタルPCBに91専用ハーネスを無料で貸し出し致します！！

※詳しい案内書は62円切手2枚同封の上、下記へお申し込み下さい。

別売オリジナル 麻雀パネル(ハーネス付)

91に接続すれば、麻雀ゲームも思いのまま！！

各種インターフェースコードあり
※ファミコン、PCエンジン、メガドライブ等

KIC'S-91はA・B・Cの3タイプより選べます

タイプA ¥35,000
ビデオ対応
(VHF、オプション)
付属品：ステレオコード、ビデオコード、調整棒
※ビデオ入力端子の有る家庭用テレビ使用

タイプB ¥29,000
(RGB専用)
付属品：ステレオコード、RGB21/15Pコード、調整棒
※21P及び、15kHzモードの有る15Pディスプレイ

タイプC ¥38,000
(タイプA、B両方対応)
付属品：ステレオコード、RGB21/15Pコード、ビデオコード、調整棒
※家庭用テレビ、RGBテレビ

オプション
■KIC'S縦、横変換コネクター……………¥2,000
縦画面のゲームも、TVを横のままプレー出来ちゃう優れ者！！
■タイプA・CのVHF対応……………¥2,000
※家庭用テレビ1ch／2ch使用、接続コード付
㊟S端子出力にはV、H、F対応での使用は出来ません。

●営業時間 AM10：00～PM7時
(日、祭日 12時～6時)

※詳しい資料、在庫価格表は62円切手×2枚を同封のうえ下記 BP係までお申し込み下さい。

★商品のご注文は現金書留をご利用下さい。
注文の際は在庫確認の上、住所・氏名・電話番号・希望する商品を明記し、商品の合計金額＋送料(一律¥500)を添えてお申し込み下さい。お申し込み5日以内にお届け致します。

★「きっくす倶楽部」会員募集中！！
会員には会員カード(スタンプ式)や3ヶ月に一度のサービス情報等、楽しい企画がいっぱい！入会希望の方はハガキでお申し込み下さい。

コントロールBOX KIC'S-91
▶▶▶取扱販売店◀◀◀

地区	販売店	電話
中部地区	宇宙堂	☎052-916-1407
関西地区	テクナート	☎06-643-7641
九州地区	パワードサービス	☎092-572-4110

株式会社 ケイアイシー
渋谷 / 山手線 / 横浜 / 関東逓信病院 / G.S / 桜田通り(国道1号) / 麻布 / 五反田駅 / 東口 / 電波新聞社 / 都営地下鉄浅草線高輪台駅 / 品川
●五反田駅より徒歩6分
●高輪台駅より徒歩5分

KIC 株式会社ケイアイシー ☎03-3280-3351・FAX.03-3447-9134
〒141 東京都品川区東五反田4-7-26 塚本ビル1F

HYPER H-T TECHNOLOGY

大胆不敵！

HYPER TECHNOLGY・講座・

by 阿木二百

VOL3 新世代の純粋パズル系ゲーム「TESSERAE」

TESSERAE（テッセレ）とは何ぞや？　辞書を引けば、モザイク模様を作るために使われる色つきガラスや石のタイルと出てくるであろう。だが、ここでのTESSERAEとは？　Macintoshから、またまた新たなるパズルゲームの登場だ。

コンピュータゲームの2大潮流

そもそもコンピュータゲームには2つの種類がある。

1つは、原形が他にあって、進行や点数計算がめんどうなためにコンピュータ化してしまったもの（たとえば、ロールプレイングゲームや麻雀、オセロなどはこっちのカテゴリーだ）。

もう1つは、コンピュータなしには成り立たないか、もしくは成り立ったとしてもエラクぎこちなくなってしまうというもの（大半のアクションゲームや前回で紹介した「Diamonds」などは、こちらに属している。ちょっとしたタイミングや偶然性がポイントになるゲームのほうが、コンピュータへの依存度が高いといえようか）。

ま、1人遊びができるという点では、RPGやマージャンもコンピュータならではの利点を活用しているともいえるし、コマを動かすルールや制限などを厳密に守らせるためにコンピュータを利用するというのも意味のあることかもしれない。

純粋パズル系ゲーム？

さてここで、思いつきだが、純粋パズル系ゲームという言葉を考えてみた。その心は時間的な要因や偶然性に左右されない論理だけのパズルゲームということだ。

一般に、組み木や15パズルといった実体のあるパズルゲーム（つまり、コンピュータゲームではないもの）は純粋パズル系ゲームだが、機械仕掛けで制限時間内にブロックを箱に詰めないと爆発するというようなものは純粋パズル系ゲームではない。言葉を変えれば、じっくりと頭だけを使って解くことのできるパズルを純粋パズル系ゲームと呼んでみたというわけだ。

で、問題は、純粋パズル系ゲームでありながらコンピュータなしではなりたたないようなコンセプトはあるか？　ということなのだ。

たとえば「テトリス」は、各ピースが上から下に落ちるまでの間に判断して操作しなければならないから純粋パズル系ゲームではない（ポーズをかけたら面白くなくなるだろう）。「倉庫番」は、コンピュータが不可欠というわけではなくボードゲームでもできる。では、一体どんなコンセプトならば…。

ソリテアを高度にアレンジ

というわけで、前置きが長かったが、「TESSERAE」はかなり本気で以上の条件をクリアしようとして作られたような気がする。

基本的には、たがいに飛び越すことのできる色のタイルを縦横斜めに移動させて、飛び越したタイルをゲームボードから取り除き、最後の1枚が残るまでの最小手順を競うもので、色がなければ古くからある1人遊びのソリテアに似ている。ただし、ソテリアの場合には飛び先に空きがなければコマを移動できず、コマの種類も1つしかなかったのに対し、「TESSERAE」では3種類のコマがあって条件さえ合えば他のコマの上に移動することもできるのだ。

くわしく説明しよう。3種のコマ（プライマリータイルとよばれる）は赤、青、黄色に色分けされ、飛び先に空きか他のプライマリータイル（同色でもよい）があれば、隣合ったコマを飛び越してそれを消すことができる。飛び先が空きだった場合には、それで1回の動きが終わるが、同色のプライマリータイルがあった場合には移動したタイルがそれに重なることで計算上もう1つタイルが消えたことになる。

ところが別の色のプライマリータイルがあった場合には、色が混ざって新種のタイル（セカンダリータイル）ができてしまう。これは絵の具の3原色にもとづいていて、赤と青なら紫、赤と黄色ならオレンジ、青と黄色なら緑といったぐあいである。

タイルのパターン、色の配置が脳味噌を刺激

セカンダリータイルを飛び越すには、同じ色のセカンダリータイルか、その色を構成する色をもったプライマリータイルが必要だ。前者の場合には飛び越されたセカンダリータイルは消え、後者の場合には消えるかわりに色が引かれてプライマリータイルに戻る。

ここまで来ればおわかりのように、プライマリータイルの飛び先がセカンダリータイルだった場合、3つの異なるプライマリータイルが重なった灰色タイル（ターティアリータイルとよばれる）ができあがることになる。これ以上はないが、ゲームの進行に合わせてコマが進化したり退化したりするようでなかなか奥が深いのだ。

慣れてくれば、わざとセカンダリータイルやターティアリータイルを作って一気に消し去ったりして効率を上げる（つまり、セカンダリータイルを消すということは、一度に2個のプライマリータイルが消えることを意味し、ターティアリータイルならば3個が消える勘定になる）テクニックがわかってくる。もちろん、モノクロモードでも遊べるようにタイルには□、○、＋のマークが描かれていて、重なりぐあいをこれで判別することもできるからMacintoshのClassicでも遊べる。

タイルがめくれて移動するときのカシャリカシャリというリアルな効果音。Macintosh界隈ではしばらくの間この音が鳴り響きそうだし、他機種でも聞かれるようになる日はそう遠くないと見たゾ。

最新作のホットメニューを宅配します

BE-MEGA HOT MENU

BEメガ・ホットメニュー

PART2

アークス・オデッセイ

ウルフチーム／6月14日発売／8,500円／ARPG／8M

ジワジワと発売日が迫ってきた「アークス・オデッセイ」。今回は中盤の4、5章を中心に紹介しよう。吸い込まれるような美しいグラフィックは、見ていて飽きないぞ！

ちょっと構成が変わったのだ

もう説明する必要もないけど、「アークス・オデッセイ」はクォータービュー画面のアクションRPGだ（とかなんとか言ってチャッカリ説明している）。前回は第3章までザッと紹介したけど、実は雑誌の印刷が始まった段階で、とんでもないニュースがウルフチームから飛び込んできたのだ！　その内容は、〝第1章の序盤と第3章のマップが変更された〟というもの。先月号の時点では、完成度60〜70パーセント程度の開発途中バージョンをプレイして原稿を書いていたんだけど、のちに送られてきた完成品バージョンはマップ構成が若干変更されていた。「読者に少しでも早く情報を伝えよう」という意気ごみが裏目に出てしまい、多くの読者ならびに関係者にご迷惑をおかけしたことをこの場を借りてお詫びします。本当にごめんなさい！

なお、問題の第1章から第3章の変更点は、前回のおさらい部分でちゃんとフォローしておくので、ご安心のほどを。今度こそ本当に大丈夫……と思います、ハイ。

今回の進行役は、老いてますます盛んのヴィドさん。一番人気がないと思うけど、がんばってね。

第一章のおさらい

古代の邪悪な魔女カストミラが、邪教の信者たちによって、いままさに復活せんとしている。さらにカストミラの力を封印する聖剣「レアティの力」も彼らの手に渡り、復活の儀義が行なわれる「血の満月」までの残りの時間もあとわずかとなった。そんなとき、2人の勇者がさっそうと現れた……。

先月号からの大きな変更点は、神殿から洞窟入り口までの道のりだ。ジグザグだったのが直線的なコースになり、スッキリした印象を受けた。なお、以前の開発中の画面写真で登場していた大ムカデは、どうやらカットされたようだ。昆虫ファンよ、気を落とすな。

ちょっとボーッとしているとこーなってしまうので、敵は出現と同時に倒しながらズンズン進もう。

レアティの像は洞窟の入り口付近にある。もらえる魔力のクリスタルは2つに変更された。少ないね。

ここがポイント！

この章の目的は、滝の向こうの水源に行くことだ。その滝の発見方法はスタート地点付近の戦士が教えてくれる。プレイごとに〝主人公キャラ〟がその方法を覚えないとダメなのだ。

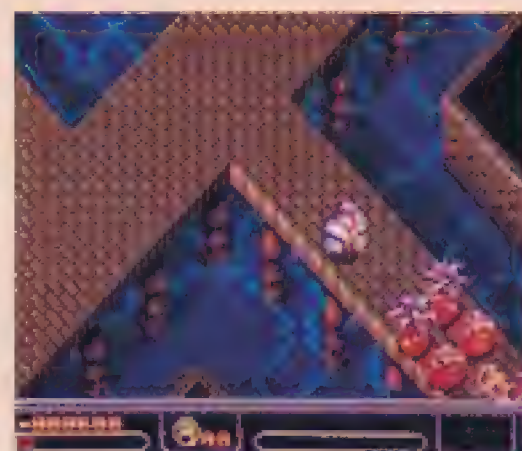
第二章のおさらい

滝の番人を倒し、水源にやってきた勇者。ここから命からがら逃げてきた戦士の話によると、捕らえられた冒険者たちはカストミラ復活の儀式の生け贄にされてしまうという。そんな彼らを収容する牢がこの水源のどこかにあるのだ。

囚われの冒険者たちを解放し、さらに奥地へと進むのが、勇者の当面の目的である。

この章はアイテムの位置が多少変更されただけで、とくに大きな違いはない。先月号を参考にピシッと攻略しよう。なおザコキャラのイソギンチャクには要注意（弾を吐く）。

スタート地点付近、いきなり2匹の大ダコが足を伸ばして攻撃してくるが、死角が大きいのでそれほど心配はならない。

牢の鍵の入った宝箱の場所が変わった。出口付近に違いはないが、ガード(?)が固くなって開けるのが困難になった。防御しながら近づこう。

牢屋で情報を入手しないと、ここに来ても鍵は見つからない。この場面に限らず、人とは面倒がらずにちゃんと会話しよう。

■この章の重要アイテム■

牢の鍵

囚われの人々を救いだすのになくてはならない。まずコレを探せ！

出口の鍵

水源地帯の出口の扉を開く鍵。情報を得ないと見つけられないぞ。

ここがポイント！

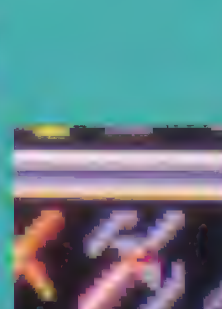
やはり牢につきる。冒険をサポートしてくれる仲間もいるし、そして何よりこの章をクリアするために必要不可欠な情報があるからね。

第三章のおさらい

水源地帯を水路の流れに沿って抜けると、水上にそびえる巨大なピラミッドのふもとにたどり着いた。この内部でカストミラ復活のための儀式が行なわれているようだ。生け贄の血はカストミラの邪悪な力を増幅させる。魔物たちの野望を何としても食い止めるため、勇者はピラミッドの階段を駆け登っていった。

開発途中バージョンから最も大きく変更されたのがこの第3章だ。ただ全体の基本的な流れに大きな変更点はないので、「なーんだ、先月の記事は全然役に立たないのか」なんて早合点することはないよ！

この章は、トラップが前章に比べてやや複雑になっている。あちこちを行ったり来たりする機会が多くなるかもしれないけど、マップ上のどこに何があるかをしっかり把握しておけば、それほど苦労しないハズだ。

■この章の重要アイテム■

左から手に入る順に、青き聖者の剣、紫の欲望の剣、黒き闇の剣、赤き闘志の剣、緑の安らぎの剣だ。これらの剣は、扉を封印する5つの台座にそれぞれ対応している。つまり剣を手に入れたということは、新たな展開のシンボルなのだ。

ここがポイント！

ある部屋にいるこの魔物は、青き聖者の剣と重要な情報をくれるのだが、なぜ敵のはずの魔物が…。何か秘密がありそう。

ピラミッドの表面の色はピンクっぽくなった。おまけに立体感あふれる背景もついた。よかよか。

以前助けた冒険者ともちゃんと再会できる。三者三様のセリフがなかなかおもしろい。

ピラミッド内部は危険な魔物がいっぱい。長身のミノタウルスは動きが速いうえに斧を投げてくる。

これが扉を封印する台座だ。もし手元に剣があったら、スッと差しこんでみよう。スッと。

アークス・オデッセイ

第4章　邪悪の炎

ピラミッドを脱出し、さらに上層へ向かうと、一面火の海の建造物にたどり着いた。そこはかつて、聖なる泉を水源とする水で満たされた美しい神殿だったのだが、火の魔物が棲みついてからというもの、現在のような姿に変わりはててしまった。この神殿に再び安らぎの時は訪れるのだろうか？

ゲームも中盤にさしかかり、難易度も着実にアップしている。さらに気合いを入れろ／

そこはまさに灼熱地獄／

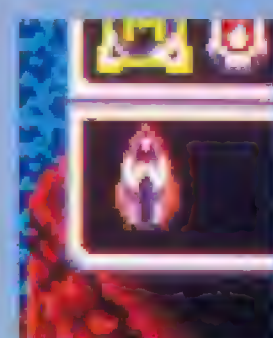
フィールド一面が真っ赤／　というのがこの第4章。溶岩の海に落っこちたりしたらひとたまりもないだろう……なんて心配はいらないけど、敵の攻撃が厳しいので危険なことには変わりない。いかに落ち着いてザコ敵を倒すかがポイントだ。

巨大ゴキブリは動きが素早いので、背後に回られるとビジョーにマズイ。確実に潰し……倒していこう。

この入口は
燃えさかる熱い炎に包まれて
入ることができない。

スタート地点に神殿内部への入り口があるが、炎の魔物に邪魔されて入ることができない。何か出鼻をくじかれたようで釈然としないなー。

フィールドのあちこちにある円は、赤竜の居場所。長い首をニョキニョキ伸ばして炎を4方向に吐く。

■この章の重要アイテム■

水の護り

かつてこの神殿に祀られていたお護り。神殿がこんな様子じゃあ、何かあったに違いない。早く入手して炎の魔物に対抗したいところだ(え、どーゆーことかって？)。

またお会いしましたね

ここは昔、聖域だったと聞きます
ここに湧く「ルルドの泉」は
人々に安らぎと幸福を与え、

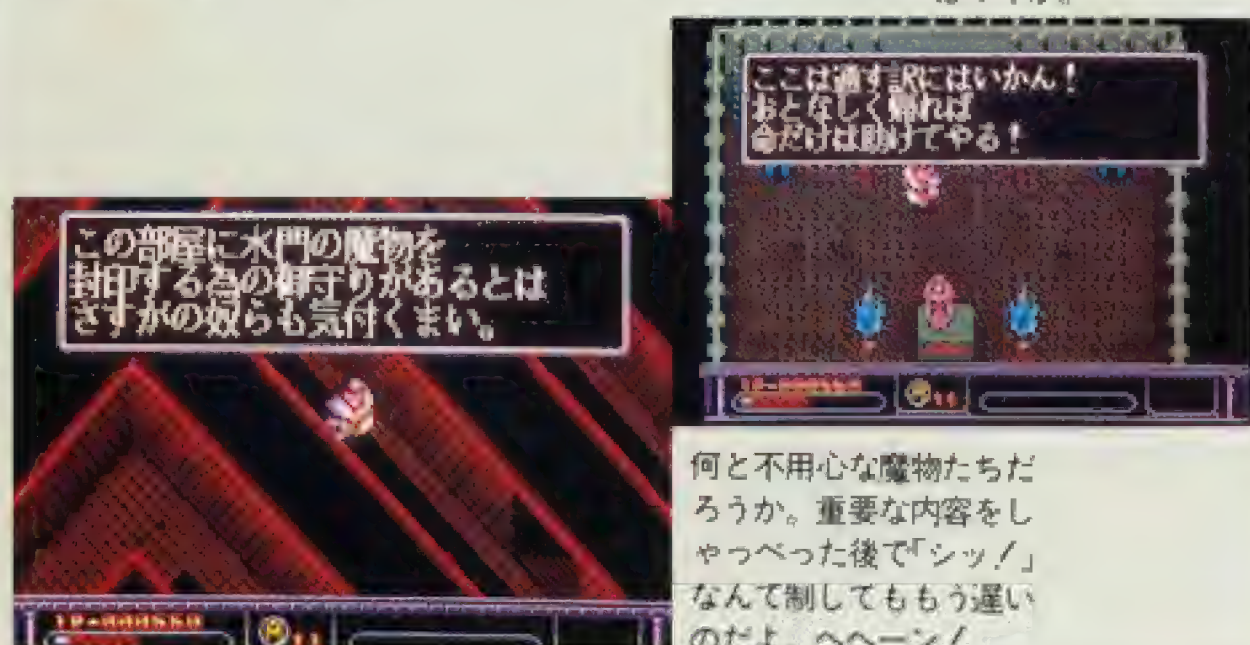
スタート地点からまっすぐ進んだところに、第3章で会った冒険者と再び会える。やはり彼（彼女）は重要な情報を提供してくれる。あーりがとさーん。

何やらアヤシゲな声が……

渦巻き状の通路を進んでいくと、部屋の入り口があった。そのまま入ろうとすると、魔物の話し声が聞こえてくるではないか。部屋の外まで聞こえるとは、よほどデカい声だな。

部屋に入ると両側に一つ目の番人がいた。奥に丁重に保管されている物は一体何だろう。まあ、おおよその見当はつくが。

ここは通す訳にはいかん！
おとなしく帰れば
命だけは助けてやる！

この部屋に水門の魔物を
封印する為の御守りがあるとは
さすがの奴らも気付くまい。

何と不用心な魔物たちだろうか。重要な内容をしゃっべった後で「シッ／」なんて制してももう遅いのだよ。へへーン／

炎の魔物をとっちめろ／

これを

こーする

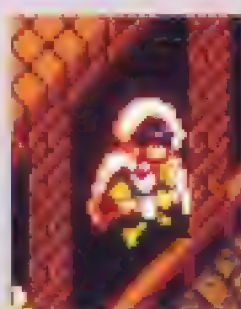
最終的には…

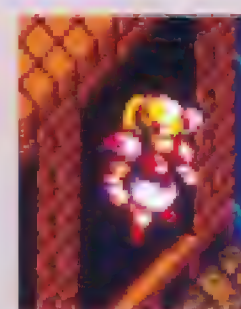
干からびた水路のあちこちに存在する炎の魔物。攻撃しても何の反応もない。しかしコイツが泉の水を塞き止めている原因であることには間違いない。ぶっ壊したいね。

ヴィドさんチェーック！　パーティーキャラは誰にする？

カウデガ・イ・ハーグ

フム、3人の中で唯一の男じゃな。わしゃどっちかというと若くてピチピチしたギャルのほうが……イヤ、何でもない。ウオッホン。

攻撃の方法はUターンする斧。威力はあるのじゃが、イマイチ使い勝手がよろしくない。

フレイア・アシナイエ

おー、なかなか泣かす経歴をもっている女性じゃの。なんとなくナヨナヨした感じがするが、実際の攻撃のほうはかなり使える。3連射の誘導弾は敵を確実にヒットしてくれるからの。弾の速度が遅いのが難点だが、最強じゃろ。

カーディル・ヘレン

ちとツンツンしているところがまたええのう。ただ、武器はイマイチじゃな。4方向に破裂するナイフも、敵に当たらなければ何の意味もない。個人的に好きだから、パートナーにはしたくないな（何やら謎めいた発言）。

第5章　降魔

実は4章の終盤に、あっと驚くイベントが発生する。あえて具体的には明かさないけど、“冒険の目標の1つがなくなった”とだけ言っておこう。“達成された”という表現でないところがポイントだ。

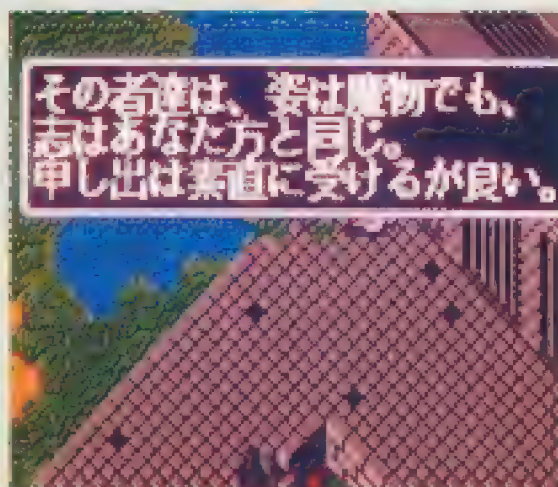
さて、気を取り直して浮遊神殿に挑む勇者だが、敵の攻撃も一層激しくなり、いままで以上のアクションテクニックが必要とされる。防御も頻繁に使うことになるだろう。

浮遊神殿の攻防

目もくらまんばかりの上空に浮かぶ神殿での戦いが、第5章のメインだ。まず最初に驚くのが、その画面の演出効果。高所恐怖症の人ならクラッときてもおかしくないほど、高低の感覚が見事に表現されているぞ。必見！

紫の魔物は光球をブリブリ飛ばしてくる。囲まれたりしたら、もう大パニック！　確実にやっつけろ。

オヤ、牢屋に監禁されている魔物もいるぞ。仲間内で悪いことでもしたのかな。近づいてみると……。

何と、いきなりヘヴィな話を始める魔物。でもこれで第3章の魔物の秘密がわかったぞ。なるほどね。

悪いヤツではなさそうだ

フラフラ歩いていると、前方に2匹の魔物が並んで立っていた。攻撃してくる様子はない。コイツらも例の……と思って近づいてみると、案の定味方だった。どちらかを相棒にできるぞ。

★ケヤミ

スラッとした緑の魔物ケヤミは、前方3方向に分かれる弾を武器とする。主人公をカバーしてくれる、頼りになるヤツだ。

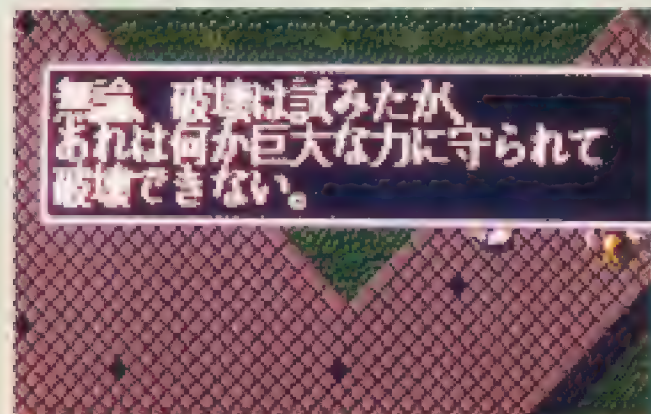
★ヨコー

ザコキャラっぽいが、志は主人公と同じ。細いハリを連射して援護してくれるぞ。それにしても2匹とも名前がヘーン！

魔鏡に秘められた謎とは？

フィールドのあちこちに点在する大きな鏡。攻撃しても壊れないし、触るとダメージを受けてしまう。おまけに出口らしき場所も見当らない。しかし「ハマリかな」と思うのは早いぞ。慎重にプレーしていれば、きっと現状を打開する方法がわかるはずだ。「やっぱ、ダメだよーん」という人は、下のヒントを参考にガンバレ。それでもダメな人は、もう知らん（そんな無責任な……）。

《どうしても困ったときのヒント》

❶ケヤミの言葉をよーく思い出せ！

ケヤミとヨコーとの遭遇の際、ケヤミが魔鏡に関するかなり重要なことを言っているのだ。忘れてしまったら、もう1度5章の最初からやり直せー。

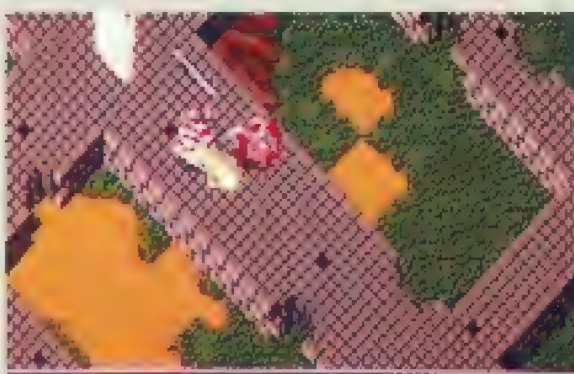
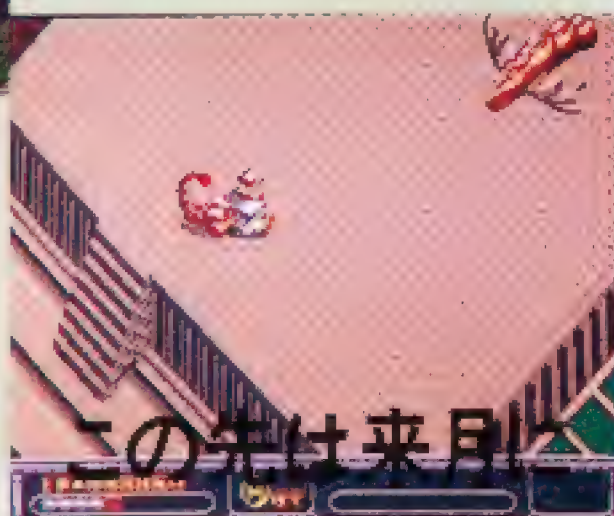
❷あやしい施設がなかったかチェック！

各地をグルグル歩き回っていると、オヤ？と思う場所があるだろう。そこを徹底的にマークするべし。例えば写真の場所とかね。

勝負を挑んでくる魔物

ケヤミと同タイプの魔物がポツンと立っている場面に出くわすが、コイツは問答無用で攻撃してくる。多少のダメージは覚悟して、速攻で倒すようにしないと、ハマる。

出口を見つけたぜ！

魔鏡をすべて破壊すると（あることをすると破壊できるようになるのだ）、新たな通路がどこかに出現する。その上をたどっていけばステージボスとご対面、というワケだ。なかなか凝った仕掛けを作ってくれるね。スパイ大作戦みたい。

この、何のへんてつもない場所の写真がけっこう重要だったりする。実際にプレーすればその重要さがわかるハズ。

この巨大ドジョウがステージボスなのだろうか？　でも第5章のボスにしては貫禄不足の気もするが……。どう思います？

この先は来月に

第1章から第3章までのデカキャラ攻略法だ！

ここまで読んで「アレ、ボスキャラについてちっとも書いてないぞ」と思った人はスルドイ！　まあ、こんなにリキんで言うほどのことでもないけどね。とにかく、ボスキャラ関係の情報はこのページですべてカバーしてあるから、詰まったときの参考にしてほしい。「アレ、今回のメインは第4章と第5章のハズなのに、どうして第3章までのボスキャラの攻略法しか載ってないの？」と思った人は、かなりスルドイ！　その答えは、単にスペースが中途半端だったからなのでーす。次回はちゃんと最後まで紹介する予定だよ。

第1章

ボスキャラ デッカード

全身真っ赤のちょっとハデなヤツ。性格はたぶん熱血硬派だと思う。行動パターンも熱血硬派そのもので、キビキビとしたフットワークで常に主人公キャラに向かって突進する。先月号では紹介しきれなかったが､彼の放つ弾は地形で反射するのだ！　これがけっこうクセモノだったりする。

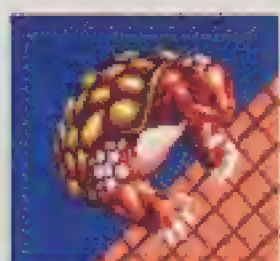
たおしかた

対決シーンになったら真っ先に右に移動する。モタモタしていると敵の思うツボだ。そして、フィールド中央にある岩場のカゲに滑り込もう。敵との位置関係は、岩場をはさんで対角になるのが基本。もちろん攻撃は受けない。

ずーっと1の状態ではラチがあかないので、敵に攻撃しなければならない。敵との距離が遠いルートから回りこんで、あまり欲張らずにダメージを与える。位置がいいと、敵は地形にひっかかって身動きが取れなくなる。

主人公キャラが視界に入るととにかく突っ込んでくるので、すぐに岩カゲに逃げ込もう。この繰り返しで、たやすく倒せるハズだ。なおディアナは、矢をうまく地形に反射させて、安全な地帯から攻撃を与え続けることが可能だ。

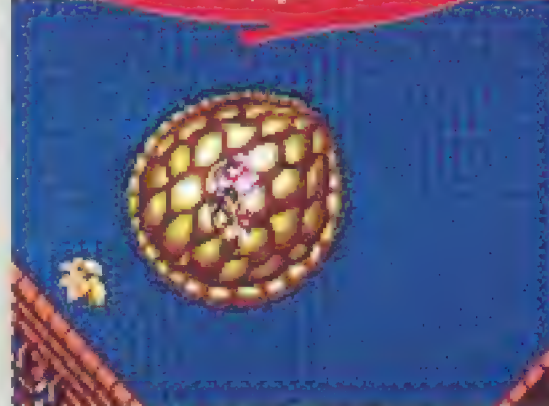
第2章

中ボス ジャイアントトータス

大怪獣ガ○ラを彷彿(ほうふつ)させる外見だ。コイツは固定位置から、5方向に飛ぶツメを指先から、そして口から、真っすぐ飛んでいく炎を交互に放ってくる。

たおしかた

攻撃はハデだが、本体は移動しないのでたいしたことない。敵の正面で防御、攻撃、防御……と繰り返していれば、あっさり始末できるだろう。

ボスキャラ　キングハンダゴン

助けた……いや倒したカメの背中に乗ると、ボスキャラとの一騎打ちになる。水面からニョキッと顔を出し、半魚人御用達(ごようたし)？のフォーク型のヤリを投げてくるのだ。

たおしかた

敵が顔を出したらすかさず方向を確認。ヤリは甲らの中央に向けて投げられるので、素早く敵の斜め横に移動せよ。

まずは甲らの中央で待機する。どの方向に敵が出現しても対処できるようにするためだ。隅にいるのはキケン。

敵の方向にクリンと向いて攻撃したのち、再び中央に戻る。この繰り返しだ。素早い移動は、少し慣れが必要かも。

第3章

中ボス スパイドナイト

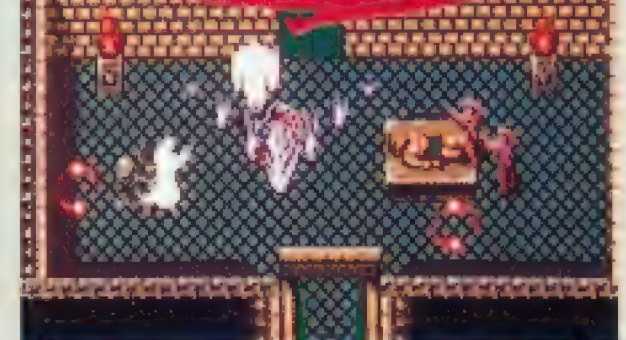
パートナーと離ればなれになった直後に戦うのがコイツ。カッター状の弾を吐きながら、にじり寄ってくる。弱点は先端についてるヒト型生物の上半身部だ。

たおしかた

メッセージ表示が終わったら、向いている方向に前進してひたすら連射！

ボスキャラ ヨシネオリ

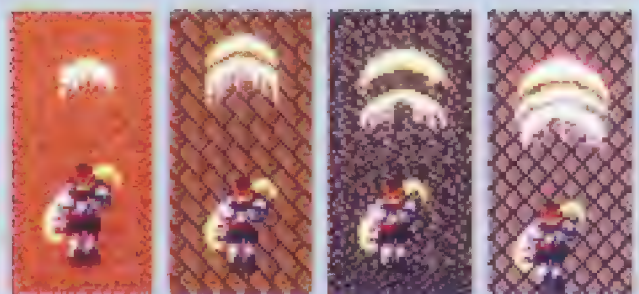
3魔皇のひとり。どんなすさまじい攻撃をするのかと思ったら､本体は左右にユラユラ動くだけで、幽霊関係の魔物を鬼のように呼び出して攻撃させるのだ。

たおしかた

横に回りこんで連射、という方法もあるが、長期戦は圧倒的に不利。魔法やアイテムを惜しまず使うのがグッド。

健闘をいのる

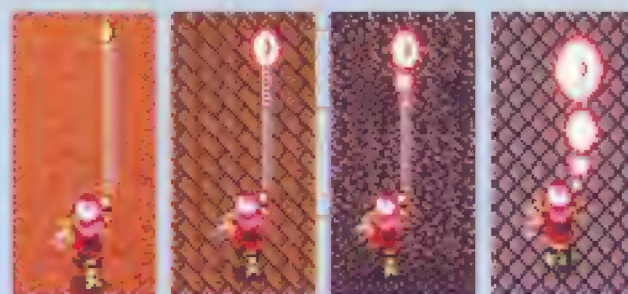
キャラ別ゲームの進めかた

ジェダの場合

ATTACK
この人の武器は威力がありそうに見えるが実はたいしたことがない。鬼のような連射技ができる人向き。

MAGIC
戦士だけに攻撃魔法は迫力不足だが、レベル１魔法のシールドはかなり使える。いっぱいダメージを食らいそうだと思ったら、すぐ唱えよう。

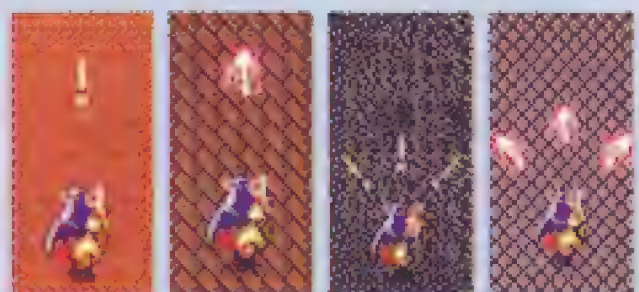
LEVEL UP
ヒットポイントのほうはレベル１魔法でなんとかしのげるのでとにかく攻撃力アップに全身全霊を傾けよう。そうしないと展開がツラくなる。

エリンの場合

ATTACK
威力は４人の中で最強。さらに全方向をカバーするという強みもあるけど、射程が短いのはいただけない。

MAGIC
これといって重要な魔法はないが、補助攻撃用にレベル２魔法をセットしておくと良い。通常武器の射程外の敵の攻撃などに効果的だ。

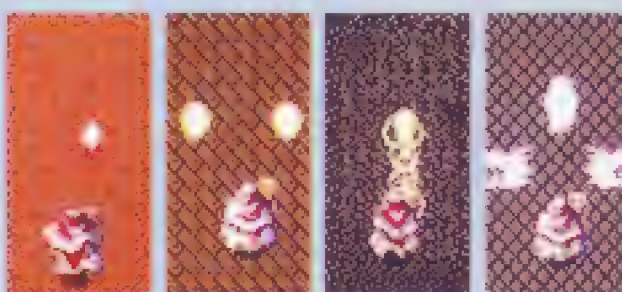
LEVEL UP
エリンはヒットポイント、攻撃力ともに優れているので、交互に上げていくのが最上の策だ。数値的にはバランスがとれているからね。

ディアナの場合

ATTACK
彼女の放つ矢は見た目の通り威力はないが、地形で反射するという特徴がある。あるけど、やっぱねえ……。

MAGIC
レベル１魔法がヒットポイント回復ってのが何となくエルフらしい。ディアナの場合、魔力のクリスタルの数だけ生命のランプがあるのだ／

LEVEL UP
ディアナの攻撃面は大器晩成と言える。迷わず攻撃力アップに努めよう。最高攻撃レベルで通路を歩けば、ほとんど無敵状態だ(これホント)。

ヴィドの場合

ATTACK
ショットの威力はなかなかだが、２連射しかできないのは困る。攻撃ボタンを押すタイミングが大切だ。

MAGIC
機動力のなさを補うため、攻撃魔法を積極的に使おう。レベル２とレベル３の魔法をＴＰＯに合わせて使いわけられるようになれば文句ナシ。

LEVEL UP
とにかくヒットポイントが３というのは困る。第２章ではまず攻撃力をレベルアップさせ、次からヒットポイントを増やすようにしよう。

アークス・オデッセイ

超闘竜列伝ディノランド情報／

タイトルデモのとぼけた音楽がイイ味を出している。時々入る恐竜の鳴き声もグッドです。

メガドラ初のピンボールゲームということもあって、何かと周囲の注目が集まる「超闘竜列伝ディノランド（以下ディノランド）」。今回はウルフチームの開発者からのメッセージも交えて、続報をお届けしよう。

凶悪肉食恐竜や巨大恐竜がひしめく原始世界で、新種の恐竜ディノくんが、愛しのフレンディーちゃん（ディノくんと同種の恐竜ギャル）を守るために大冒険するというストーリーのこのディノランド、舞台は陸上面、海底面、空中面の３つで構成されている。美しい背景グラフィックとノリの良い音楽によって、どの面も魅力タップリ。画面表示のほうは切り替えではなくスクロール方式なので、スピード感あるプレーが期待できそうだ。

音楽の話がチラッと出たので、もう少し突っ込んでみよう。ディノランドの音楽を担当したのは、久保田利伸を筆頭に大勢のアイドル音楽の作曲、編曲を手がけてきた羽田一郎氏。彼は今回がゲーム音楽初挑戦だそうだが、“ノリの良さ”を心がけて作曲しただけあって、デキはどれもなかなかのものだ。とくに海底面の音楽は親しみやすいメロディーで、ゲームの雰囲気を盛り上げる以上の効果を生み出している。ゲーム音楽の新たな可能性が感じられるこのサウンドを、早くみんなに体験してほしい。何かと大変だろうけどがんばってくださいね、ウルフチームさん／

海底面はラスタースクロールの効果的な使用により、水中の雰囲気を見事に再現している。

開発者からのメッセージ

フッフッフッ。これからＢＥメガを読んでいるキミだけに、とっておきの「ディノランド」マル秘開発秘話を教えちゃうぞ。

それは小雨降る、ある夜のことだった。ディノの企画者Ｋ氏がエレベータから降りようとしたとき、ふと誰かに呼び止められた感じがした。しかしふり返っても誰もいない。恐ろしくなった彼は急いでウルフに戻ったが、夢の中でまたその声を聞いたそうだ。なんでも、多くの恐竜が闇の中から彼に悲しい瞳で何かを呼びかけているという夢らしいが……。

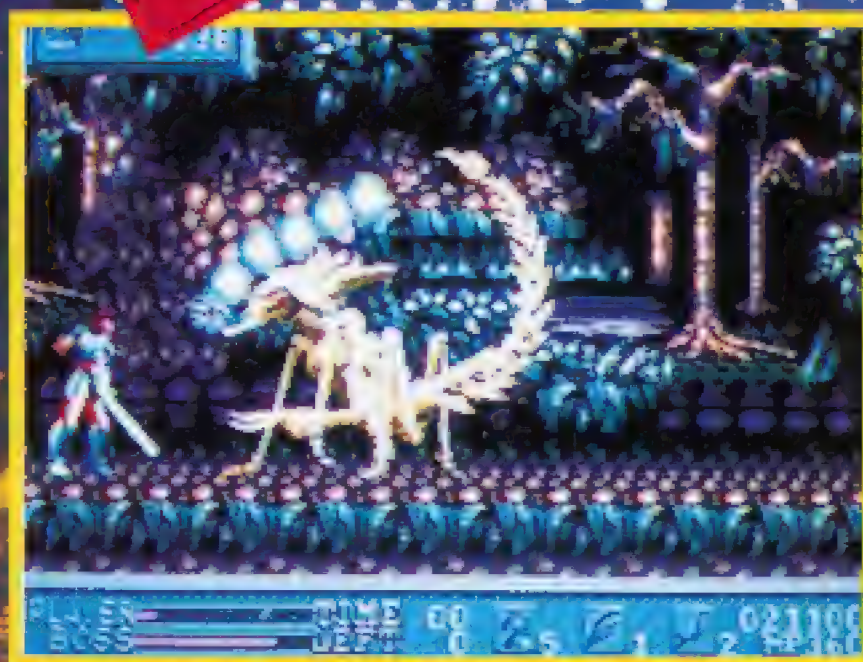
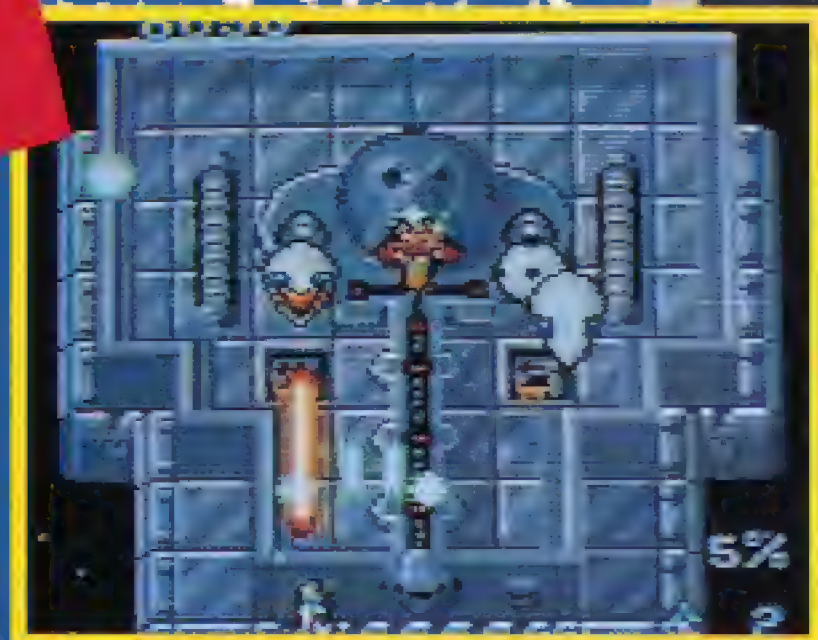
翌日彼は強引に企画を通し、連日ゲーセンに通いピンボールに燃え、それだけではあきたらず、ついに本物さえも買ってしまったのだ。そんな彼の熱意が通じたのか、完成に近づくにつれ夢の恐竜たちの瞳が安らいでいく感じがしたという。

あとでわかったのだが、ウルフの地下に白亜期の地層があり、恐竜たちが眠り続けているとのことだった。その恐竜たちはディノくんとして、この世に生まれかわったのかもしれない。おしまい。　（ウルフチーム・柴田）

キャッチ・ザ・ハート

TAITO

激闘最前線

5月31日発売予定!
価格6,800円
(消費税は含まれておりません。)

アーケードを熱くした超人気ソフトを完全移植!
実在した戦闘機たちが繰り広げる超リアルシューティングだ!

ファイアームスタング

FIRE MUSTANG™

MEGA DRIVE

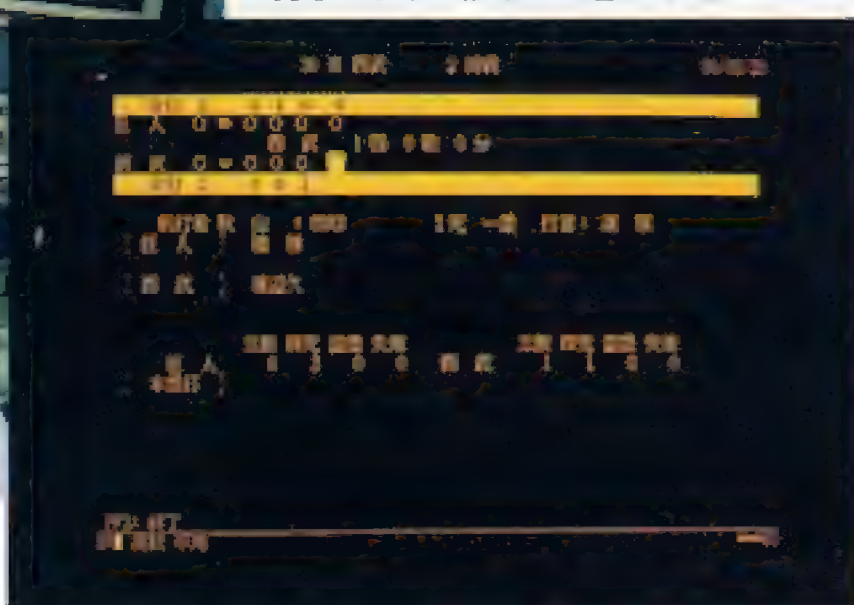
プロ野球VAN

4月6日に激闘ペナントレースが始まった。今年からセガ、共同VAN、日刊スポーツ・データ・サプライの3社はリアルタイム感覚で野球情報の提供を開始した。

メガドライブでプロ野球が楽しめる！

日刊スポーツの記録担当者が球場からオンラインで入力。

球場からオンラインで入力された画面。入力してから20秒ほどで送られる。

各地の試合経過のデータが日刊スポーツ・データ・サプライに入るのだ。

4月号のBEメガニュースで紹介したリアルタイム感覚の情報サービス「日刊スポーツ プロ野球VAN」が今年のプロ野球が開幕した4月6日から始まった。この「日刊スポーツ プロ野球VAN」は、試合中の球場からデータを入力し、全国にあるネットワークで情報を転送する。そしてホストコンピュータで高速処理され、メガモデムをつけたメガドライブのテレビ画面にリアルな情報を流すというもの。しかも、「巨人対阪神が5回まで何対何」なんていう文字情報だけではない。実際に各球場での試合状況をシミュレーションしてくれるのだ。まるで、野球ゲームをやっているような感覚が味わえるというわけ。でも、さすがにテレビのナイター中継より早い情報を流すことは無理だ（ただし、CMが長い場合はほんの少しだけ追いこすことは可能）。

また、いい場面で野球中継が終わったときなどにこのプロ野球VANを使えば、いち早く試合状況を知ることができる。ただ、球場の記録担当者から試合経過が転送される際にタイムラグが20秒ほどかかる、アウトごとの情報になってしまうなどの問題がある。また、電話回線を使うため、長時間使用する場合には電話料金が気になるところ。だが、そこは配慮がされており、30分で強制的に回線が切れるようになっている。だから画面を見ながら寝てしまって、起きたら電話代が何万円ということはないのだ。

ここにはホストコンピュータが置かれている。データは一旦ここに蓄積される。

この端末2台は日刊スポーツのデータベース用。情報プラザでの利用に期待。

共同VANのオペレーションセンターでは日本各地にあるダイヤルQ2にデータを送っている。この情報網を利用していろいろな情報サービスを提供している。

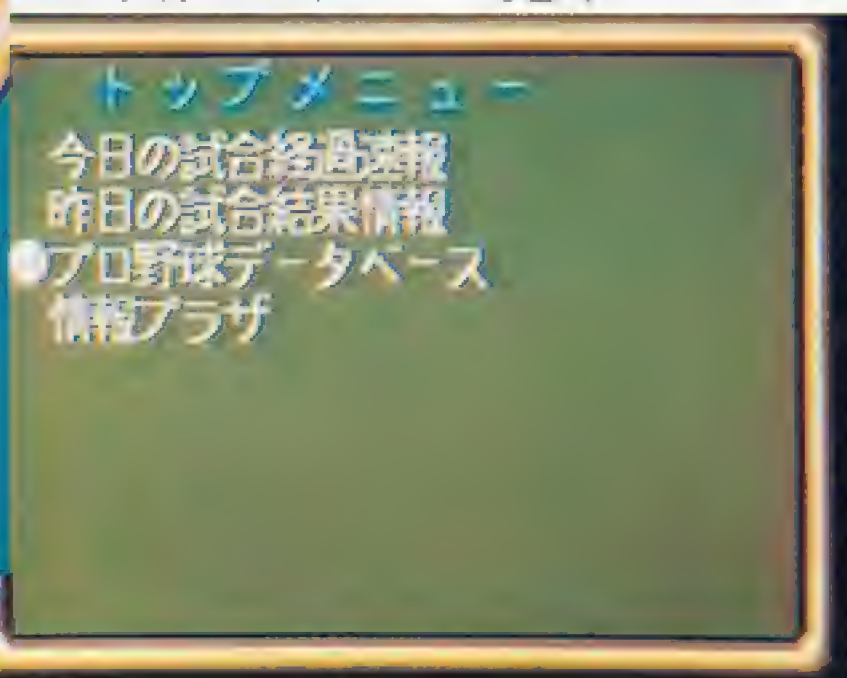
野球情報もデータベースに盛りだくさん！

「日刊スポーツ　プロ野球ＶＡＮ」のタイトル画面。流れているＢＧＭは画面ごとに違うためわかりやすい。

まずは「電話をかける」でセンターにアクセス。登録されていれば、オフラインメニューを選ぶ。

今日行われている試合の実況画面。１アウトごとにゲームが進行する。打者や投手の情報も提供される。

豊富に蓄積されているプロ野球データベース。画面スクロールは非常に見やすい。

情報プラザではプロ野球に関することだけでなく、スポーツ全般のおもしろ情報なども用意されてる。

ダイヤルＱ₂にアクセスしている間、時間がかかるため、キャッチボールの画面になっている。

アクセスに失敗するとエラーするのでわかりやすい。

プロ野球が行われている期間は当然ナイターをリアルタイム感覚で楽しめるが、シーズン・オフにもデータベースとしての情報サービスも用意されている。データベースは、チーム勝敗、打者・個人成績の最新データをダウンロードすることで電話代の節約にもなるのだ。このデータベースのもとになる情報は、日刊スポーツ・データ・サプライが情報を提供している。日刊スポーツ・データ・サプライでは、今までの新聞記事データベースから記録を検索したり、通算成績をランキングしたりというサービスも行っている。こうした情報は、テレビ局にも供給されているという。

一方、共同ＶＡＮの開発担当者の話では、「日刊スポーツからの情報をリアルタイムシミュレーションでのタイムラグの間に提供することも考えています」ということだ。

また、データベースの検索とともに、将来期待されるのが、情報プラザである。この情報プラザはまだ始まったばかりということで実際はこれから。今後、スポーツに関する面白い情報やこのプロ野球ＶＡＮのシステムの説明、クイズやアンケートもやるというから期待できそうだ。

プロ野球ＶＡＮのしくみ

各野球場

日刊スポーツ・データ・サプライ

データベース

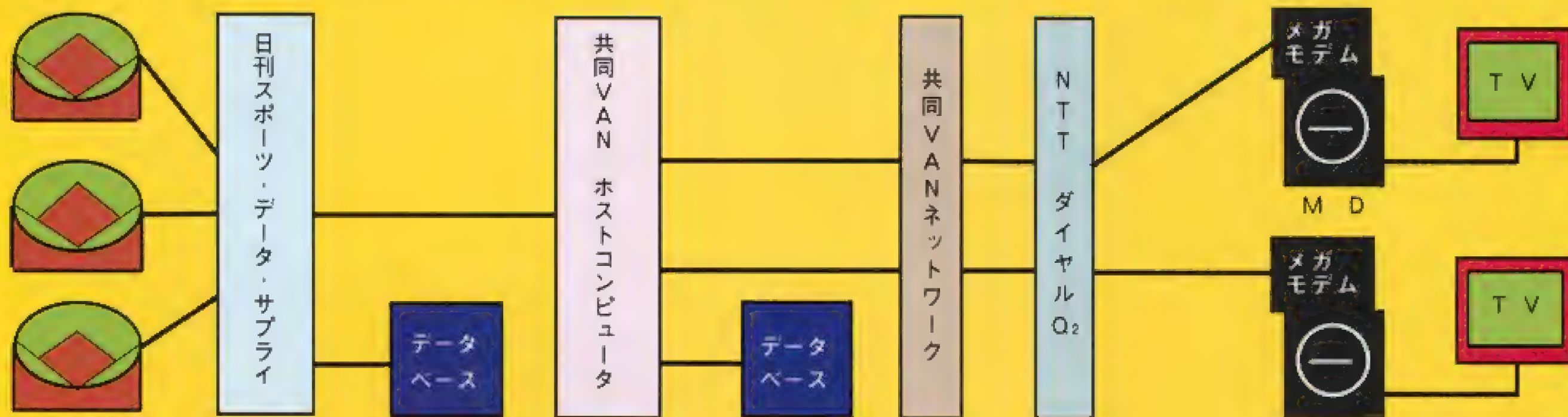
共同ＶＡＮ　ホストコンピュータ

データベース

共同ＶＡＮネットワーク

ＮＴＴ　ダイヤルＱ₂

メガモデム　ＭＤ　ＴＶ

メガモデム　ＭＤ　ＴＶ

お問い合わせはセガネットサポートセンター　0120-012235（フリーダイヤル）

設定は簡単！ あとは登録するだけ！ リアルな情報がキャッチできるプロ野球VAN

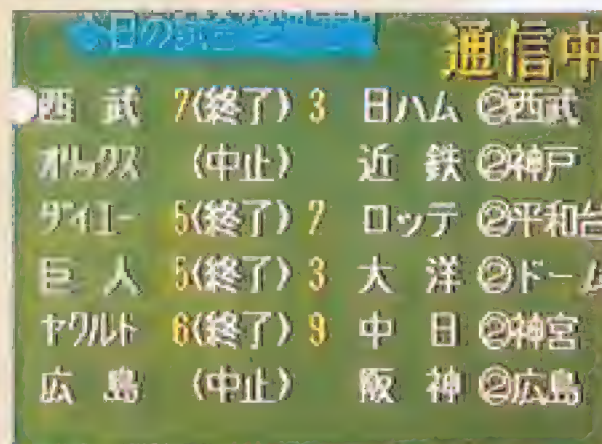
申し込みハガキを送るだけ！

メガドライブ本体、メガモデム、プロ野球ＶＡＮ対応ソフトをセット（価格37,800円）で買えるほか、メガモデムとソフト、ソフト（価格7,000円）だけでも買える。なお、すべて通信販売。

本体＋メガモデム＋プロ野球VAN対応ソフト

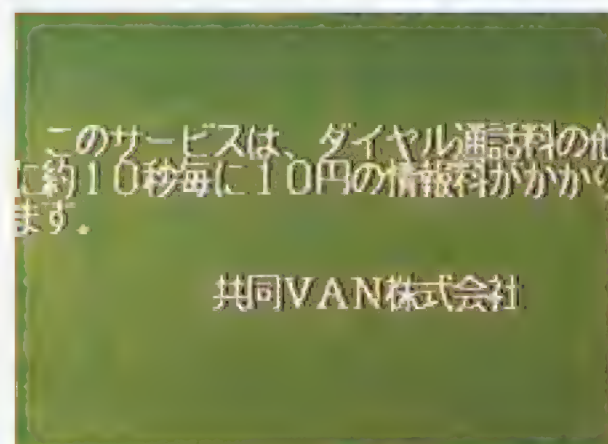
申し込み受付け後、１週間ぐらいで商品が届く。メガドライブ本体＋メガモデル＋プロ野球ＶＡＮ対応ソフトに電話回線さえあれば、サービスが受けられる（親子テレホンは使用できない）。

カートリッジを差してVANにアクセス

西 武	7(終了) 3	日ハム	＠西武
オリックス	(中止)	近 鉄	＠神戸
ダイエー	5(終了) 7	ロッテ	＠平和台
巨 人	5(終了) 3	大 洋	＠ドーム
ヤクルト	6(終了) 9	中 日	＠神宮
広 島	(中止)	阪 神	＠広島

電話回線に接続したら、カートリッジを差し込みソフトを立ち上げる。あとはダイヤルQ_2番号、識別番号、センター番号を設定してアクセス（初期設定すれば次回からは自動的に起動する）。

電話線をメガモデムに接続

このサービスは、ダイヤル通話料の他に約10秒毎に10円の情報料がかかります。

共同ＶＡＮ株式会社

普通に使っている電話からの回線をメガモデルに接続するだけ。電話と共有して使う場合には、電話回線分配器を利用すると便利だ（プロ野球ＶＡＮを接続すると電話は話し中）。

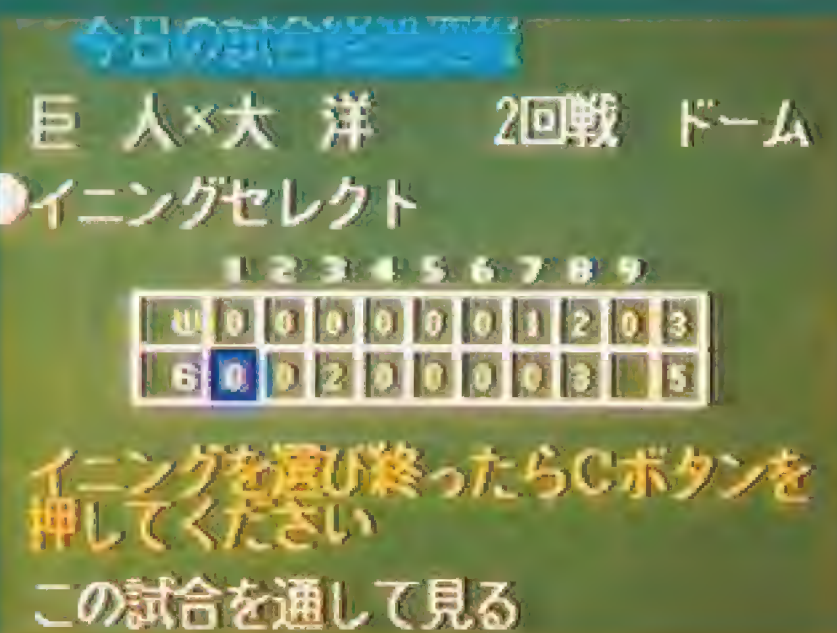
こんな使い方がお得だよ〜ん！

見たい場面をダウンロード ハイライトシーンを満喫

この「プロ野球ＶＡＮ」の最大の魅力は、やはり、リアルタイム感覚で各球場の状況をシミュレーションしてしまうことであるが、いくらリアルタイムだといってもタイム・ラグがあるし、球場で入力する時間もある。

そこで、電話料金を節約することに重点をおき、速報性は二の次、試合全体を見たいという人には、試合が終った時点でダウンロードをかけて、試合の流れをじっくり味わうことをおすすめしたい。なお、ダウンロードは１試合分できるうえ、データベースでもダウンロードは可能。

一方、操作はまず試合のなかから見たいイニングを指定して、メガバットを使ってカートリッジに登録する。それから、登録した画面をじっくり見る、といった感じ。例えば、得点が入ったイニングだけを選んで登録すれば、プロ野球ニュースのようなハイライトシーンを満喫できるし、もし、ひいきの選手やチームが見たければ、そのチームのイニング数だけを選び登録して、あとで見ればいいだろう。そして、効率よい使い方としては、リアルタイムの試合速報を見る前に、ダウンロードしてから、画面を見ると、試合の流れがつかめるのではないかな。

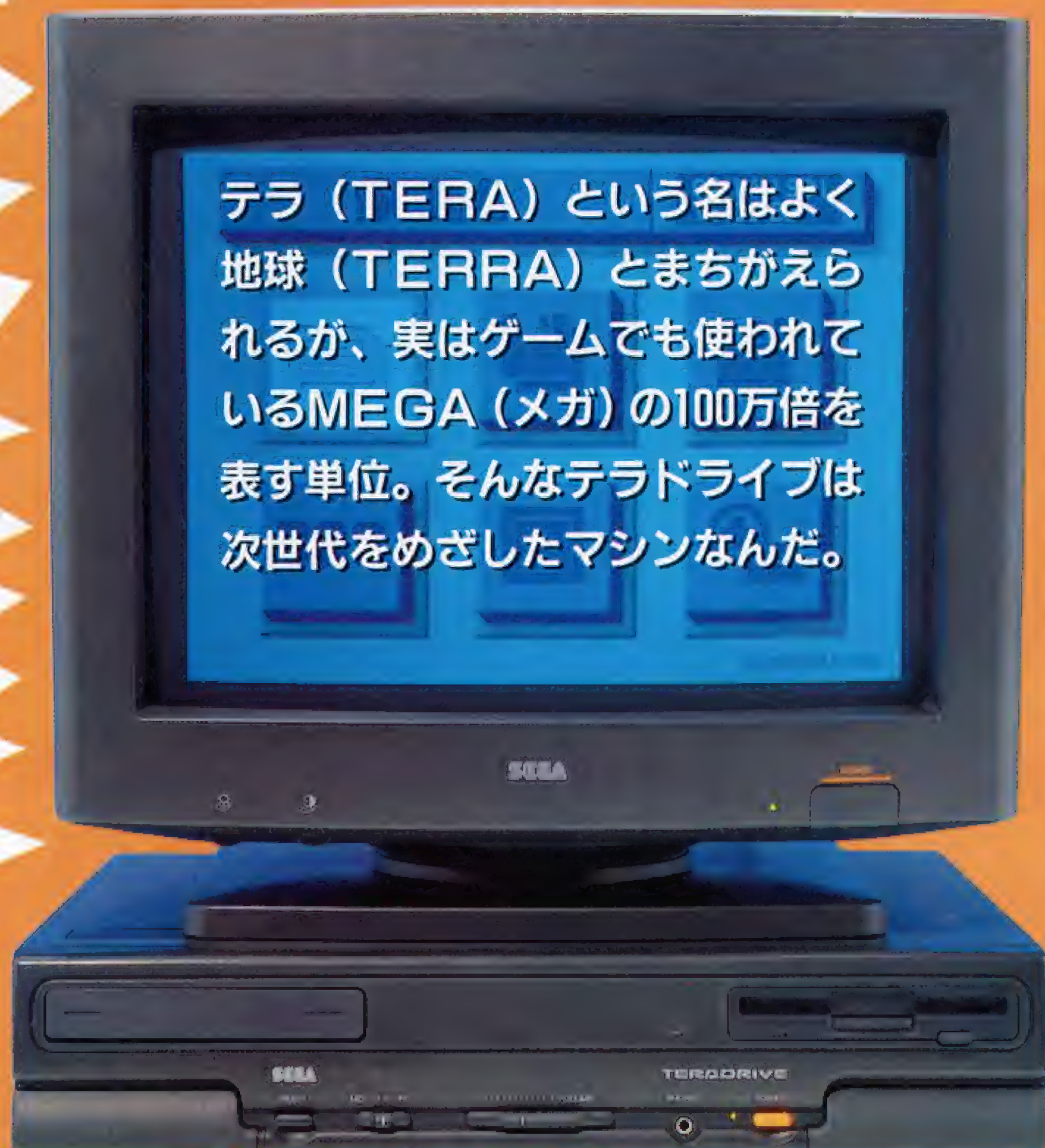
巨 人×大 洋　2回戦　ドーム
イニングセレクト
イニングを選び終ったらCボタンを押してください
この試合を通して見る

イニングセレクト画面を起動してメガバッドで見たいイニングを選び、続いてカートリッジに登録する

１度電話回線を切ってから、「オフラインメニュー」で「登録した試合を見る」を実行する。(リセットはしない)

特集 TERA第2弾

テラがIBM PCの世界を広げる

5/31発売予定のテラドライブを徹底分析

テラ（TERA）という名はよく地球（TERRA）とまちがえられるが、実はゲームでも使われているMEGA（メガ）の100万倍を表す単位。そんなテラドライブは次世代をめざしたマシンなんだ。

テラの魅力はやはりグラフィックス　文／荻窪　圭

発売もそろそろという時期になったテラ。前号の特集ではテラのハードについて徹底的に分析したけど、今回は数多くある機能のなかで特にグラフィックを中心に取り上げてみることにする。メガドライブのグラフィックもいいけど、IBM PCでのVGAを楽しみたい人のために実際の使い方も併せて紹介していこう。

スピードはメガドラ色数ではPC

テラで一番気になるのは、ＭＤ部とＰＣ部の違い、特にグラフィックス関係だ。サウンドや操作性は比べるべきことがないからね。

ＰＣ部でのサウンドはピーっていうビープ音のみ（でも、IBM PC版「アウトラン」は一つのビープ音だけで無理矢理ＢＧＭを鳴らしていて、けなげだ）。操作性も、キーボードだからコントロールパッドとは質が違う。PCのゲームをコントロールパッドで遊ぶことも可能だけど設定が面倒だし、できないものもある。

そして問題のグラフィックス。PC部は640×480ドットの16色か、320×200ドットの256色。よりリアルなグラフィックスが表現されたアドベンチャーゲームなんかでは256色が多い。これがいわゆるVGAだ。標準的に使われているEGAというのも当然使える。ちょっと古いゲームや、特にきれいなグラフィックスがいらないゲームにはEGAがよく使われている。320×200ドットで16色だ。もっと古いのになると、320×200ドットで4色という情けないのもあるけど、それはそれで骨董品価値。

グラフィック用のRAMは256Kバイトある。MDでは64Kバイトだ。なんと、４倍。ちなみにテラのMD部では128Kバイトになったけど。

PC側のグラフィックス機能はこれだけ。スプライトもなけりゃ、スクロール機能もない。対して、ＭＤはスプライトも、スクロール機能もある。実に大盤振舞いだ。つまり、画面やキャラクターを動かすのはMDのほうが得意というわけだ。しかし、きれいな絵を表示するのは色数の多いPCのほうが得意なのだ。だから、メガドライブ版スーパーモナコGPとIBM PCのアウトランを比べるのは酷というものだ。しかし、PCのほうが大きなプログラムが扱えるので、より複雑な動きが作れる。シムシティなどはスーファミより、やはりIBM PCのほうが向いているのだ。

よく見てほしい。実はメガドライブのスーパーモナコGPとセガのユーティリティーソフトが同時に起動しているのだ。

メガドラ画面とIBM PC画面の比較

画面の比較をする、ってなもんだ。動きの比較は誌面じゃわからないけど画面の比較なら写真で一発で分かる。

しかし、ここで忘れてはならないことがある。MDはビデオ出力の画面だが、PCはアナログRGB出力だ。だが、MDだって、内部ではRGBなのである、ということはPCの画面だってビデオ出力できるはずである。

そこでテラだが、PC画面をビデオ出力したりMD画面をRGB出力したりできる。こいつは美味しい。このあたり、コンピュータの欲が深い、じゃなかった奥が深いところだ。

どちらもRGBなら、グラフィックの違いは画面解像度の違いと色数の違い。例えば、

●MD「Hard Drivin'」画面

640×480ドットの細かい画面と320×224ドットとか320×448ドットのMDの画面を比べると、PC側はやっぱりリアルである。PCを320×200ドットモードで使うと、なんと26万色中256色となり、これまたリアル。

●PC「Test DriveⅢ」画面

これではMDの勝ち目はないようだが、実のところ、IBM PCのゲームってまだ320×200ドットで16色ってのも多いんだけどね。アメリカ人は、そういう細かいところにはこだわらないようだ。

MDとPCのあやしい関係

テラの中にMDとPCの2つが入っている。別々に入っていればそれはそれで問題はないが、人間の左脳と右脳がつながっているように、MDとPCもつながっているのだ。ちなみに、左脳と右脳をつなぐ橋は男より女のほうが太いらしい。テラは男のほうだ。それほど太い橋ではないが、しっかりつながっている。

これはPC側に切り替えても、MDのコントロールパッドが使えることを意味しているのだ。PC側でMDのコントロールパッドが使えるということは、PCが動いているとき、MDは使えないということである。ああ、無情。

まあ、おかげでMDをきれいなRGB画面で遊べる、とかIBM PCをテレビで見られるというわけなのだ。これはこれでおいしいんだが、テレビの画面というのは水平解像度15kHzなのだ。320×200ドットだと15kHzでも映せるが、640×480ドットとなると約倍の31kHzディスプレイでないとダメ。それでもって、640×480ドットでもインターレースっていうワザを使えば15kHzでも表示できるが、こいつはサポートされていないらしく、表示が乱れて何がなんだかわからなくなる。うーん。欲が浅い。だから、PCの画面をビデオ出力に流さないようにするスイッチが裏側にある。これはいつもオンにしておこう。

ちょっと話がややこしいがこういうことだ。

1)MDとPCは同時に使うことはできない。
2)MDとPCはスイッチで切り替える。
3)1)によって、スイッチを切り替えると、もう片方は死ぬ。
4)つまり、スイッチ切替でリセットされる。
5)これではあまりにもおいしくない。MDとPCを同時に動かす術はないものか。
6)両方を同時に使うワザが隠されていた!

それは、MDとPCの切り替えスイッチをPC側にしておく。電源を入れる(またはリセット)とき、キーボードのF2キーを押しっ放しにしておく。なんと、テレビにはMDがRGBにはPCが写るんだ。うーん、マルチウィンドウよりおしゃれなマルチディスプレイだぜ。

メガドライブとPCの切り替え方法

テラのフロントパネルにあるMD/PC切替スイッチで切り替える。

PCで立ち上げた場合のスタートアップ画面。

いつも見慣れたメガドラの起動画面。

ってなもんで、MDとPCは前面のスイッチで切り替えるのが基本だ。電源スイッチは共通だから、使いたいほうに切替スイッチをセットして電源を入れて、待つ。これだけ。

ワザとしては同時起動なんかもあるが、これはちょっと危険かもしれないから、テラが発売されてから、また確認してみよう。

ゲームソフトのインストール方法

IBM PCのゲームはフロッピーディスクで売られている。これで遊ぶには、DOSが必要だ。これは元締めみたいなヤツで、そいつがないとソフトも走らないのだ。DOSはゲームソフトにはついてこないけど、テラを買うとついてくるので、それを使う。

まず、DOSでPCを起動する。続いてゲームディスクをドライブに入れる。ハードディスクタイプなら、ハードディスクが"C"で、フロッピーディスクが"A"のはずだ。ゲームをハードディスクに転送しよう。

さて、ゲームのマニュアルを見る。英語だ。あじゃ。しかし、ゲームのインストールなどワンパターンなのだ。インストール、つまり"install"か"set up"って文字を探せ。たいていマニュアルの最初のほうにある。わからなければ、"A>"って画面で"install"と入力してEnterキーを押せばいい。世の中そんなもんだ。

後は、起動コマンドさえ見つければいいぞ。ふつうゲームに関係ある名前だから見つけるのは苦ではないはずだ。健闘を祈る。

DOSを起動させると"A>"と表示され、"install"と打ち込めば起動する。

次々にファイルが転送される。最後に"complete"とか出てくるはず。

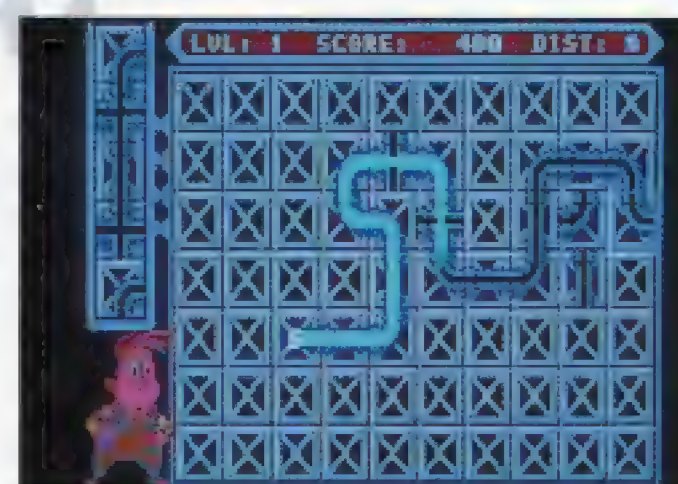
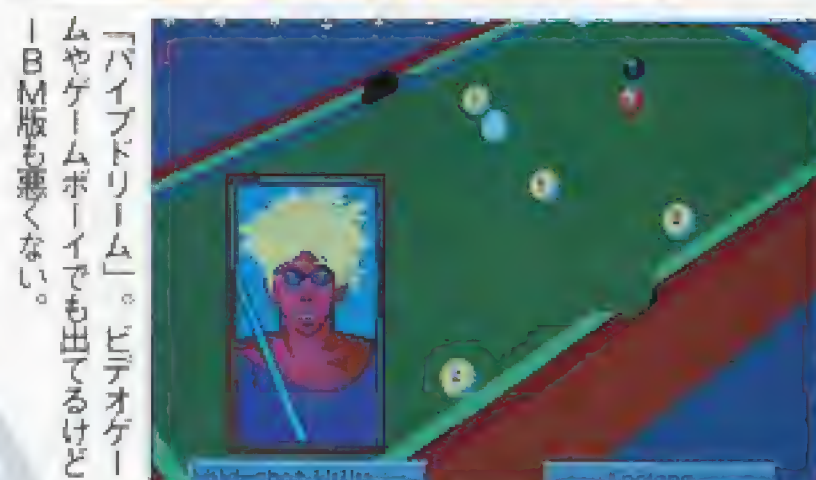
ゲームを立ち上げるコマンドを入力してゲーム開始だ。

テラで知られざるゲームを発掘しよう!

IBM PC用ゲームソフトは世界中には数多くある。しかし、このことはメガドライブユーザーに知られていないところだろう。そこで今回、PCの初心者でもできるソフトやグラフィックス、ゲーム内容のいいものを紹介した。IBM用ゲームをやりたいという人のアドバイスとなればと。

PCに自信のない人におススメ!

英語のコマンドを打つだけでも大変なのに、さらに英語のマニュアルを読まないとルールがわからないなんて、ね。でも、大丈夫だ。例えばFACES。テトリス、ハットリス、ウェルトリスに続くソビエトシリーズだから操作は簡単。日本ではなかなか手に入れにくいから自慢できるぞ。水道管をつないでいくパイプドリームってのもいいけど、今はゲーセンにもあるからなあ。日本じゃ廃れたけど、3Dビリヤードもおすすめ。究極は移植逆輸入ゲームだ。テラで遊ぶアメリカ製アウトランってのは笑えるぞ。メガドラでも発売が予定されてるからね。

「FACES」要するに「テトリス」のパーツが顔になったやつね。気色悪い顔が快感!

「SSHAKEY、S3DPOOL」視点を変えることに画面が回転、拡大縮小。リアルなプレイが可能。

「パイプドリーム」。ビデオゲームやゲームボーイでも出てるけどIBM版も悪くない。

ご存知「アウトラン」。別にとりたててデキがいいってわけじゃないけど、操作は簡単。

グラフィックスで選ぶなら

VGAといえば256色。といえばアドベンチャーゲームだ。キングスクエストやスペースクエストなんかの最近出ているアドベンチャーゲームは、本当に絵がきれいになっている。一見の価値があるんじゃないかな。しかし、だ。アドベンチャーゲームだからこそ、英語バリバリなのだな。これを自力で終わらせたら、もう英語の試験は恐くない。そこまでやりたいくない人には、LINKSっていうゴルフゲームが超リアル。音もすごいんだ。動きがすごいのは、やっぱりフライトシミュレーション。F15やF19なんてリアルすぎて大変だ。

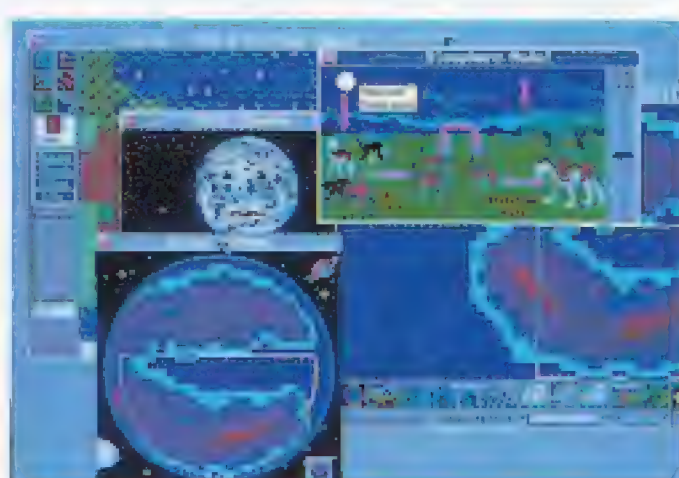
「キングスクエストV」。グラフィックは、ファンタジーアートそのもの。ひたすら衝撃的なのだ。

「F15 STRIKE FI-15II」。3Dシミュレーターとしての完成度は折り紙つき。

「RISE OF DRAGON」。21世紀を舞台にしたアドベンチャー。雰囲気がイカス。

「LINKS」。超リアルな3Dゴルフゲーム。アメリカには、この手のリアルなスポーツゲームが

やっぱりゲーム内容だね

パソコンのゲームといえば、やはり奥が深いものを選びたい。スーファミ版も発売されたシムシティは去年の流行。今年はシムアースだ。なんと、地球の何10億年をシミュレーションしてしまおうという壮大なスケール。英和辞典は必要だけど、それ以上に自分の地球が育っているさまはおもしろい。身近なところではインディアナポリス500、つまりインディ500マイルレースのシミュレーションだ。自分の車をセッティングして走る耐久レース。リプレイ機能が最高。この前の戦争で一躍有名になったM1戦車のシミュレーションも奥が深いぞ。

「シムアース」。最近トレンドの環境シミュレーション。VGAのの画面は、Very GooD

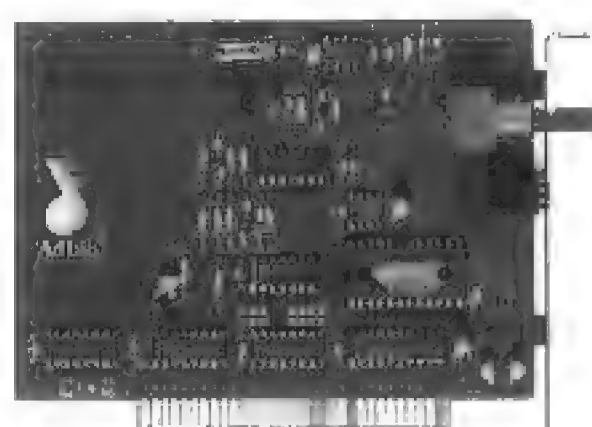
「インディアナポリス」。クラッシュした破片まで飛んでくる超リアルな3Dレースを

今では超有名になった「シムシティ」。システムの新新さとゲーム内容は、申し分なし。

「M1 TANK PLATOON」。操作のリアルさとゲーム性がほどよく調和してるのがミソ。

SPEC 価格に応じた3モデルが勢ぞろい！

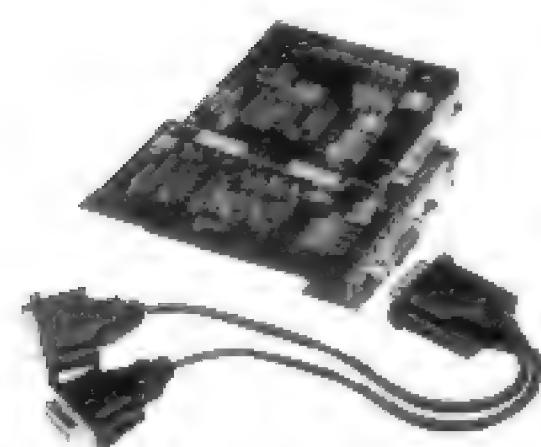
機種		モデル1	モデル2	モデル3
価格		148,000円	188,000円	248,000円
FDD		3.5インチ1基	3.5インチ2基	3.5インチ1基
HDD		なし	なし	30Mバイト
PC部	メモリ	640Kバイト	1Mバイト	2.5Mバイト
	CPU	80286（10MHz）		
	画面	VGA　640×480ドット　262,144色中256色表示可能		
MD部	メモリ	80Kバイト（68000用は64Kバイト、Z80用は16Kバイト）		
	CPU	68000（10／7.6MHz）、Z80A（4MHz）		
	画面	VDP　128Kバイト　512色中64色表示可能		
ポート		コントロールパッド用×2、キーボード、マウス、メガモデム、シリアル、プリンタ、拡張スロット、ビデオ端子、ステレオ端子、RGB端子		

周辺機器 サウンドやゲームの操作性を高めよう!!

▶FM音源ボード

テラのMD部分にはステレオのFM音源とサンプリングも可能なPCM音源が内蔵されているが、PC部ではBEEP音しか使用することしかできない。IBMのソフトではFM音源を使っゲームやPCMサンプリング音源がよく使われている。この「Adribボード」に対応したソフトも数多くある。MIDIまではという人にイイかも。

▶ジョイスティック

いわゆるメガドライブ用のコントローラーだが、このメガドライブユーザーが愛用しているコントローラーもまだまだ捨てたものではない。テラのコントロールパットのコネクタは2つある。今のところはIBM用ゲームソフトでは使えないが、今後メガドライブ用コントロールパットでPCのゲームが操作できることも予想される。

▶ゲームカード

IBMのゲームを本格的に楽しみたいという人にはやはり、IBMマシン専用のジョイスティックを使いたいものだ。そこでこのゲームカードをテラの拡張スロットに挿入するとボード上に用意されているゲームポートで対戦プレイや、ゲームと一体となったような本格的コントローラが使える。フライトシミュレーターには必需だろう。

▶マウス

最近のパソコンでは必需となっているマウス。IBMマシン用のマウスというとなかなか手に入れにくいが、東芝のJ-3100シリーズ用、AXパソコン用のマウスも利用できる。ただし、PC-9800シリーズ用のマウスは使えないゾ。「シムシティ」などのマウスに対応したゲームソフトを楽しむためにはマウスは必要だろう。

テラのライバル登場!!
15万円を切る低価格のIBM互換機

メガドラなしでテラと同価格

「テラの発売はいつになるのか、テラはいくらなの？」といろいろとうわさされるなか、先ごろモデル1が14万8000円からと決定。

一方、今年の3月おわりに関西電機プラスワンというところから低価格のパソコンが登場した。「安いパソコンっていっても、どうせ20万円を超えるんだろ」と思われるがちだが、実はテラと同じ14万8000円なのだ。

昨年、ホビーユーザー向けとしてエプソンから発売された16ビットパソコン「PC CLUB」よりも安いパソコンとなったワケだ。テラの話が出てきたときには、20万円を切るような低価格で16万8000円というPC CLUBを意識した価格設定にするということであった。しかし、今回、関西電機プラスワンが発売した「286R」の登場は、セガにとってライバル的存在となるんじゃないのかな。

この286RとテラのPC部で機能として比べるとほぼ同じになっている。そこで、テラだ価格が同じでメガドラが付いている分お得ということになる。発売日は今のところ予定ではあるが、5月31日と言うことだ。メガドライブ付くか付かないかはあるが、テラと今回、関西電機が発売した「286R」とどっちにしようかなと非常に迷うところだろう。

ところで、このテラのライバルとなる286Rを販売する関西電機プラスワンも実はパソコンの販売は初めてだという。セガ・エンタープライゼスの「テラ」、関西電機プラスワンの286Rと話題性のあるマシンが続々と登場することでIBM PC市場全体の盛り上がりに期待したい物だ。

２８６Ｒの正面にあるパネルなかにはフロッピードライブがかくれている。

背面から見たところ。キーボードは背面から接続するようになっている。

PC部分ではテラの上をいくスペックだ

機種	P1-286R	テラドライブ	違い
CPU	AMD286(16MHz)	80286(10MHz),Z80A(4Mz),68000(10/7.6MHz)	両者とも286を搭載しているが、クロック周波数で286Rが上回っている。テラのＰＣ側より処理速度が速い。
画面モード	800×600ドット対応 262,144色中16色表示	640×480ドット 262,144色中16色表示	ともにVGAモードに標準で対応しているが、画面のドット数で286Rが優勢。
サイズ/色	348×365×71mm(本体) ホワイト	327×355×81mm(本体) ブラック	本体の大きさは両者ともほぼ同じ。それに比べてボディの色は白と黒で対称的。
拡張スロット	A(8/16ビット)用内部 ハーフサイズ2スロット	A(8/16ビット)用 ハーフサイズ1スロット	PC/XT用の8ビットバスとPC/AT用の16ビットバスの拡張ボードが286Ｒでは2個、テラでは1個ある。
価格(円)	286R-STD/148,000(FDD) 286R-H40/22,8000(HDD)	モデル1 /148,000,モデル2 /188,000,モデル3/248,000	フロッピーディスク1基タイプの価格では両者とも同じ。メガドライブが付いている分テラのほうがお徳かな。
その他	VRAM増設1024×768ドット256,000色中256色表示	メガドライブ画面は512色中64色表示	286Rではビデオ用メモリを1Mバイトまで増やすとさらに高解像度に。テラのメガドライブは現行のものより速い。

グラフィックでは286R ゲームをやるならテラ

プラスワンの「286R」は、１ドライブのフロッピーディスク搭載の標準モデルで14万8000円という価格のほかに、ハードウェアのスペックに関してもいろいろと評価できるところがある。

286Ｒもテラと同じくCPUに80286を搭載したIBM PC/AT互換機ではあるが、実はそのCPUのクロック速度が違っているのだ。テラのクロックは10MHzだが、286Rは16MHzなのだ。でも、10MHzと16MHzではどれだけ違うのかと聞かれても、ソフトによって違ってくるので、ハッキリどちらが速いとは言えない。ただ、テラではPC部分の処理速度が速くないぶん、メガドライブ部分で速くなっている。ゲームというだけなら、メガドライブに軍配が上がりそうだ。ところで「IBM互換機といえばＤＯＳ／Ｖ」がパソコン業界において合い言葉のようになっている現在、やはり、ＶＧＡに注目したい。

特に286Ｒは800ドット×600ドットのＳＶＧＡ（16色）にも対応しているため、標準ＶＧＡよりも高解像度のグゲームが楽しめる。

ところでこの286Ｒのパネルを開けると２ドライブとなっている。「確か１フロッピードライブのタイプしかないはず」と思い、フロッピーディスクを入れてみた。けど入らない。実は片方はダミーのドライブなのである。そまた、キーボードが実にコンパクトな設計となっている。テラのキーボーと比べるとかなり違うのである。といった感じでテラと286Ｒは「エボニー＆アイボリー」というような宿命的ライバルなのだ。

以上のような特徴を持つプラスワンだが、高速処理ができるパソコン３機種も併せて発売した。この３機種もちょっと一般の人にはとどかない価格かもしれないが、それでもパソコンの業界ではコストパフォーマンスが優れていて安いと言われているそうだ。テラだけでなくプラスワンにもIBM PC互換機、およびゲーム業界での活躍に期待したいもんだ。

どっちがいいかな？

黒いボディーに身を固めた「テラ」とアイボリーを基調にした本体の「286Ｒ」。
本体の大きさはほとんど同じだが、キーボードはぜんぜん違う。

こんな部分もあるのだ！

前面のパネルを開けると２ドライブ？
右のドライブはダミー。

コンパクト設計になっている286Ｒ
のキーボード

高速処理ができる486A

同時に発表された386H

低価格をウリにIBM市場拡大をねらうプラスワン

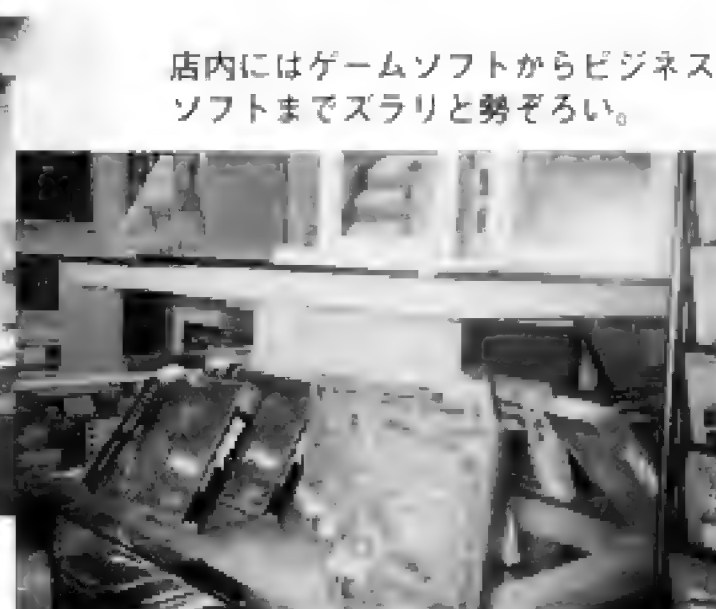
世界標準機とまでいわれるIBM PC/ATマシンが、日本で普及しなかったのは、PC-9800シリーズの大ヒットということもあったが、実は海外で作られたマシンを日本で売るのには高い流通費用がかかるからだ。また、修理や使い方の説明などのサポートも十分にできない。そのため、日本ではIBM互換機というと価格が高いマシンというイメージがある。

プラスワンではこのことを踏まえて、商品におけるサービスと品質を落とさないでＡＴ互換機を提供しようと考え、低価格のIBM互換機「286Ｒ」を今回発売したのだ。

そして前号のショップコーナーでも紹介したとおり、プラスワンは従来ならIBMソフトを扱っているため、マシンのサポートやサービスも行えるわけだ。

ＡＴ互換機の特徴は何度の強調しているとおり、５万本とまでいわれているソフトが利用できること。また、PC/ATというオープンなアーキテクチャーを利用することでソフト開発にも融通がきく。

テラを発売するセガも、プラスワンもパソコン本体を販売するうえでは初心者。PC-9800シリーズ独占の日本市場において、IBM PC市場を盛り上げるために頑張ってほしい。

前号でも紹介したプラスワン
IBM互換機が中心のお店だ。

店内にはゲームソフトからビジネスソフトまでズラリと勢ぞろい。

これからどうなるIBM PC!

マイクロマウスが今後の動向を占う

IBM PCのゲームソフトや周辺機器を扱っているマイクロマウス。一方ではIBM PC USERSマガジンも出している。今までの流れからIBM PCは今後をどうなうのか？　マイクロマウスにいろいろ聞いてみた。

子供から大人まで遊べるように多数のソフトと周辺機器を用意

——御社はどんなことをやっているのですか？

宮川　1982年からIBM　PCの周辺機器とソフトを販売しています。

——御社はIBM　PCの専門雑誌『IBM PC USERマガジン』を発行してますが、どんな雑誌ですか？

宮川　この雑誌は1986年８月に創刊しました。当時すでに世界標準機といえばIBMだったのですが、日本ではほとんど知られていませんでした。ですから、この時期にＩＢＭパソコンの専門誌を発売するのは早尚との意見もあったのですが…その後、東芝からJ-3100シリーズなどのＩＢＭ互換機が発売され日本にもようやくIBMの波がやってきました。これでその素晴らしさが知られたのではないでしょうか。このマガジンの特色は、ユーザーの立場に立った記事を中心に載せている点でしょうね。

——実際、IBMのゲームソフトについてはどう思われますか？

宮川　IBMのゲームソフトは子供から大人まで遊べるソフトが多いのです。特にシミュレーションゲームなどむしろ大人向きのソフトといえるでしょう。最近ではVGA対応の（320×200，256色）美しいソフトも増えています。

——IBM PCは他のパソコンと比べて、特徴は何ですか？

宮川　やはり拡張性を重んじた設計ですね。グラフィックボードは用途によって選択できるし、プリンターポートなども双方向通信が可能なので、パラレルポートとしても使えます。この圧倒的なソフトウェアと周辺機器の量、これに尽きるのではないでしょうか。

マイクロマウスの宮川雅之さんは「テラによってIBM　PCの魅力がわかってもらえれば」という。

月刊のＩＢＭ　ＰＣ　ＵＳＥＲマガジン

ＩＢＭＰＣ用Ａｄｒｉｂ音源ボード

IBM互換機の低価格化に併せて日本語マニュアルを完備したい

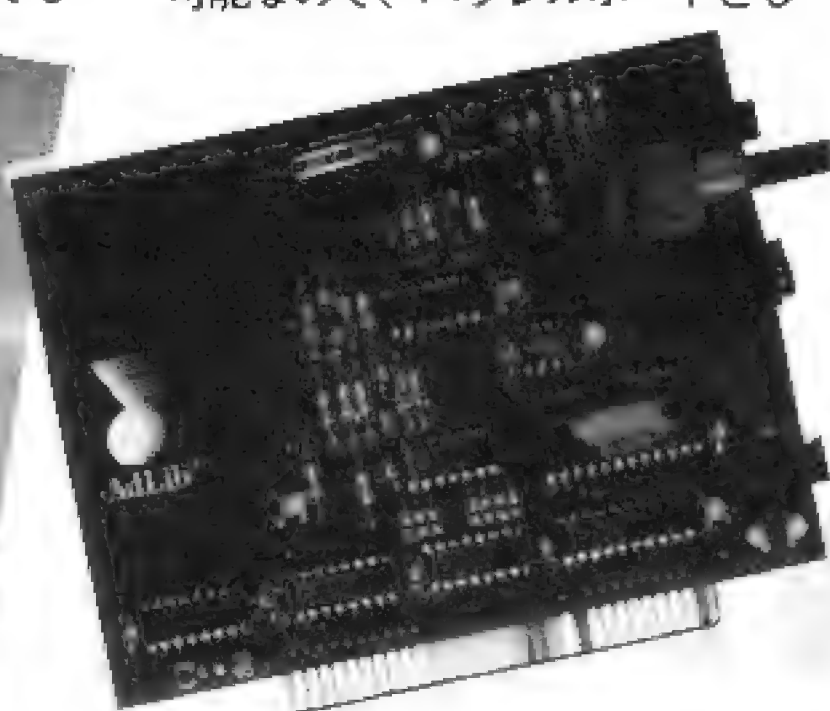
——テラについての感想は？

宮川　価格の低さとメガドライブが融合したハード構成で非常に面白いマシンだと考えます。

——最近の低価格IBMマシンの（英語版）の国内発売について？

宮川　これは、DOS/Vの力が大きいと思います。今までは低価格なIBM互換機を知っていても、日本語不可ということで購入に踏み切れなかった人も多いでしょう。しかしＤＯＳ/Ｖの登場で日本語が使用できるようになり、安い、VGAで美しい、日本語も可と３拍子揃ったから売れるでしょうね。

——テラの登場でゲーム市場がどう変わっていくと思いますか？

宮川　ゲーム機にはメガドラ、スーファミなどのゲーム専用機とPC-98、X68000などのパソコンと２つの流れがありますが、テラによって80286と68000と両方のCPUを使った新しいゲームが登場すれば新しい展開が望めるのではないでしょうか。

マイクロマウスの代表取締役社長の福山敏博さん

マイクロマウスの会社概要

マイクロマウスという名はあまり知られていないかもしれないが、新宿にあるIBM関係の製品を扱っている流通会社である。アメリカからの輸入品を販売店に卸しており、基本的に直販は行っていない。しかし直接買いにくるユーザーには販売も可とのことだ。もちろん、扱っているはIBMパソコン関係の製品が100パーセント。IBMソフトといえば、ゲームといえるほど、たくさんのゲームソフトが発売されているゲームではルーカスフィルム社の国内販売総代理店でもあり、その他のゲームソフトや周辺機器も多数在庫している。IBM PC USERマガジンはIBMユーザーの啓蒙誌的立場で販売しているとのことだ。

復活!! 新規参入メーカーに聞く好評企画

熱血メガドライブ宣言

血沸き肉踊る業界風雲児ヒューマンの巻

PART 3

2回ほど休業していた熱血宣言だけど、イキのいいサードパーティがまたまた増えてきたので再度復活だ。今回のゲストメーカーは、PCエンジンなどではおなじみのヒューマンだ。格闘ゲームやスポーツものじゃ結構ファンも多いヒューマンのメガドラ戦略についてヒューマンの顔である茶々丸氏に語ってもらおう。

●'89年夏号増刊：セガ、テクノソフト、メサイヤ(NCS)、アスミック、サン電子●'89年秋号：シグマ商事、マイクロネット●'90年2月号：ホット・ビィ、タイトー●'90年4月号：ウルフチーム、東亜プラン●'90年7月号：ナムコ、金子製作所●'90年9月号：日本テレネット、ゲームアーツ、ユニパック、サンリツ電気、●'90年10月号：ビデオシステム、九娯貿易●'90年11月号：トレコ●'90年12月号：東宝●'91年1月号：データイースト、講談社総研●'91年2月号：ビスコ●'91年3月号：東芝EMI

BEEP:いままでヒューマンさんは主にPCエンジンのほうで活躍されていましたが、メガドライブに参入するようになったいきさつというのは?

茶々丸:特別な理由ってのはないですけど、うちは基本的にソフトメーカーですから、ビジネスとして成り立つゲーム機には、たとえどういうハードであろうとやるという考えでして。ですから基本的には、各ハードにソフトを提供するんだということと、最近のメガドライブがビジネスとして成り立つと判断したので参入したということですね。

BEEP:メガドライブというハードに関しての魅力はいかがですか?

茶々丸:ゲームを作る側としては、基本的にはソフトのデキがまず第一だと思ってますので、ハードのスペックがどうとかはあんまり考えてないんですよ。まあメガドラユーザーは年齢層が比較的高いですから、購買力がありますよね。それとメガドラはソフトの製造原価が安いという魅力もあります。スーパーファミコンのソフトは8～9,000円はあたりまえですからね。

BEEP:PCエンジンと比べるとどうですか?

茶々丸:PCエンジンと比べても原価は安いですよ。だから多少本数が落ちてもビジネスとしては十分成り立ちますよね。これはやはり大きな魅力です。

BEEP:セガには他にゲームギアとかメガモデム、さらにはCD-ROMやTERAなどがありますが、それらの各ハードへの関心はどうです?

茶々丸:それらに関しては、先ほど述べたようにビジネスとして成り立つぐらい販売台数が出てくれれば関心もでてくると思いますよ。だけどやっぱり、CD-ROMはやってかなきゃだめでしょうね。価格も安くできるでしょうし、魅力も多いですから。CD-ROMに関してはセガさんから正式な話があればすぐにでもやりますよ。

BEEP:TERAはどうですか?

茶々丸:TERAは僕としてもよく知らないし、会社としてもいまのところ興味はありません。ですからいまは主にCD-ROMやスーパーファミコンの情報収集をしているんですよね。

BEEP:スーパーファミコンのほうはどうですか?

茶々丸:そっちも実は年内発売にむけてやってますよ、プロレスとサッカーを。

BEEP:スーパーファミコンとメガドライブは同じ16ビットのハードですが、両者の戦略上の区別というのはありますか?

茶々丸:いや、それはあんまり関係ないんじゃないですか。うちとしては基本的にビジネス的に成り立つものを供給していこうと思ってますから、ハード間の差別とか区別とかは考えてないですよ。

まあメガドライブにはスポーツゲームが少ないから、それならうち

ヒューマン社史

業界初のゲーム学校もこのビルに入っているぞ。

'89・6：「ファイヤープロレスリング」(PC)
12：「F－1トリプルバトル」(PC)
'90・4：「フォーメーションサッカー」(PC)
9：「プロレス」(GB)
12：「パスティール」(CD)
'91・3：「ファイナルマッチテニス」(PC)
4：「茶々丸パニック」(GB)
5：「エジプト」(FC)

PUNCH!!

この業界じゃ結構有名なヒューマンの茶々丸氏。みずから格闘モノが好きなだけにファイティングポーズも決まっている。おりゃあ!

風雲児ヒューマン大いに語る

スーツ姿の茶々丸氏は落ち着いたビジネスマンといった感じ。プロレスラーの長州力にも似ているナイスガイだ。

が得意で、ノウハウもあるプロレスゲームを作ろうとか。基本的にそういう部分を提供したいと思ってますので。スーパーファミコンに対してもそうですね。

BEEP:ところでゲームの話をうかがいたいんですが、ヒューマンさんはスポーツゲームが多いかなという印象を受けるんですが。

茶々丸:確かにそうですね。ただこれも単にスポーツゲームが少ないからということです。少ないということは、みんなやりたがってるだろうし、そういうニーズがあると。ニーズがあるものに対して供給する、それだけの話です。

BEEP:では、もしメガドラで不足している分野のゲームがあったら、そちらもやるということですね。

茶々丸:やりますね。まあ企画力とか技術力、開発期間の問題もありますけどね。ですが、いちおうスポーツゲームのヒューマンというイメージもユーザーの間で定着しだしていますから、今後も年1本でも2本でもいいからスポーツゲームはやっていきたいと思いますね。

BEEP:開発のほうのお話もお聞きしたいんですが、ヒューマンさんはゲーム学校をやっていることでも有名ですよね。

茶々丸:ええ。前期がコンピュータとはなんだという講義をして、後期はサウンドとグラフィックとプログラマーに分かれて各自好きな分野をやるというものなんです。まさしくゲームを専門とした学校といえるでしょうね。

BEEP:学生さんの位置づけというのは、将来的にはヒューマンさんに入るような感じですか?

茶々丸:いや、基本的に普通の学校ですから、修了後みなさんには好きなところに行ってもらうようにしています。もちろん希望してうちに入るという学生さんもいくらかはいますが、こちらのほうで強制するようなことは一切ありませんよ。

BEEP:講師の方は?

茶々丸:講師はもともとはうちの現場の上レベルの人間なんですよ。半分はうちで働いていた人で、あとは他からきた人です。

BEEP:いらっしゃってる学生さんの層というのは?

茶々丸:だいたい高卒1～2年ぐらいですから平均20歳前後かな?

BEEP:入学試験はあったんですか?

茶々丸:面接と筆記と適性テスト。280人ぐらい来たけど、枠は135人でしたから。倍率はけっこう高いですよ。

BEEP:ゲーム専門の学校をやることにした理由っていうのはどういうところにあるんですか?

茶々丸:この業界は能力があればどこでも食べていけるんだけど、ゲーム作りっていうのはあくまでチームでやることだから、そのへんの人間教育的なことも現場で学ばなければいけないですから。それとコンピュータの専門学校を卒業したのに、うちにくる人もいますけど、それだけ世の中にゲーム人口が増えたってこともあるでしょうね。まあ、うちでは後期の講義のなかで生徒に実験的にゲームを作らせてみて、良いものは商品化してしまうということもやってますから、ゲームがとても好きで来る人にはいいかも知れませんね。

BEEP:ヒューマンのゲーム作りのポリシーみたいなものをうかがいたいんですが。

茶々丸:そうですねぇ。スポーツゲームを作るならやはりリアル、プレイヤーが実物を体験できるようなくらいシミュレートされたものですよね。それとマルチプレイを作るんだったら、1人でやったときでも面白くなくてはいけないと思います。ゲームは基本的には1人でやるものですからね。あと全体としていうならば、いちばんこだわりたいところは操作性かな。あくまでもユーザーフレンドリーの立場になって作るということです。やはりこれにつきます。いいゲームでも操作しづらいとイヤになりますからね。とにかく開発者の自己満足になるようなゲームは作りたくないですね。

BEEP:最後にメガドライブのユーザーに対してひとこと。

茶々丸:とりあえず、買ってください遊んでください。やはりそれしかないですよね。あとは、いいものと悪いものを見分ける目を持ってくださいと思います。もっとも、それでうちのゲームが悪いと判断されればそれはそれでしょうがないですから。反省すべき点はちゃんと受け止めて考えますからね。まあ今後うちとしては、CD-ROMを含めてメガドライブには注目していきたいと思ってますのでとにかくヨロシクお願いしますね。

熱血集団ヒューマンの作品群たち!

参入第1弾!

ファステスト・ワン

6月28日発売/7,500円/4M、B・B

今年のFⅠグランプリのコースやマシンを完璧にシミュレートしているのがウリの本格派レーシングゲームだ。2人プレイ可。

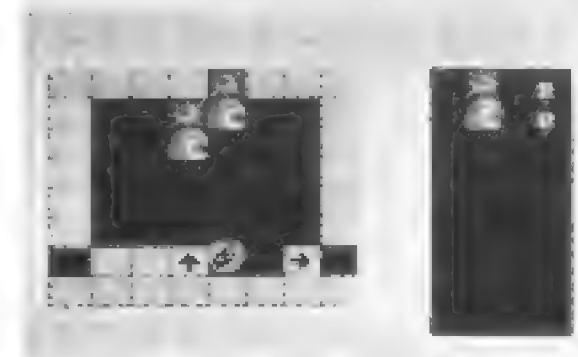
参入第2弾!

ファイヤープロレスリング外伝

今夏発売予定/7,000円/4M

PCエンジン版よりレスラーの数は減っているが、タッグの組み合せは自由自在にすることができる。技の種類も50以上と豊富だ。

学生手作りのファミコンゲーム

エジプト

5月31日発売予定/3,800円

ヒューマンクリエイティブスクールの第Ⅰ期生がプログラム、グラフィック、サウンドすべてを手がけた意欲作品だ。

Sound Club

サウンド倶楽部

Vol. 19

ナウなヤングにバカウケ!? ヒップホップミュージックはとっても楽しい音楽文化なのだ

ヒップホップの定義とは

こここここんにちは！　ふーむ、さてさて今回はラップ＆ヒップホップですね。

とりあえずこれがどんなものかといことを説明することにしましょう。

ラップっていうのは知名度も高いのでほとんどの人が知っていると思うけど、よーするにリズムにのせて韻（いん）をふんだ言葉をしゃべりまくるってもので、70年代ごろのニューヨークで黒人の口げんかがもとになって生まれたもの。

でもって、そのラップとか、いま主流になっているハウスとかを含めたのがヒップホップミュージックということになるわけ。

ヒップホップには定義的に「これだ！」というものはないので、具体的に解説するのは難しいのだが、そこをあえて説明すれば、ディスコとかクラブのDJさんたちがやってるスクラッチ（ディスクを手で回して音を出すもので、キュキュキュッキュッってやつ）とか、サンプラーを使ってのボイス＆フレーズサンプリングなどを駆使したダンスミュージックということになる。

M.C.ハマーはわかりやすいラップ。

ラップの場合、もとが口げんかということで過激な内容のものが多くて、ものすごくワイセツなもの、社会体制に反発するものがある。まあカワイイところで「オレはナンバー１だぜ！」なんてのがいい例。

ただ、日本人が聴いているぶんには歌詞がわかんないから、ラップのCDを選ぶ場合に、「リズムのノリがいいとか、面白い音を使っているとかの「全米ナンバー１（日本人のミーハーさんはコレに弱い)」で、決めることになる。しかし、実際は「これいいね」とかいって聴いてたやつが実はスゴイエッチなものだったりすることもある。

とりあえずこれを聞け！

●M.Cハマー／スーパーダンスリミックス

●L L COOL J／WALKING WITH A PANTHER

●RUN DMC／TOUGHER THAN LEATHER

●DE LA SOUL／3 FEET HIGH AND RISING

●YOUNG M.C.／STONE COLD RHYMIN

●PUBLIC ENEMY／FEAR OF A BLACK PLANET

●いとうせいこう／MESS／AGE

●スチャダラパー／スチャダラ大作戦

●細野晴臣／S.F.X

●電気グルーヴ／フラッシュ・パパ

紹介したのはいずれもそれなりにメジャーなラップ＆ヒップアーチストなので、ラップが聴きたい場合にはここらへんのものから聴き始めるといいだろう。ただ、日本のものはちょっと色が違うので注意。面白いけどね。

ジャパニーズ・ラッパー＆ヒップホッパー

いとうせいこう	MESS/AGE、CM他
近田春夫	Vibra Is Back
高木　完	FRVIT OF THE RHYTHM
細野晴臣	S.F.X.他
スチャダラパー	スチャダラ大作戦
電気グルーヴ	フラッシュ・パパ
ザ・ドリフターズ	ドリフの早口言葉
トニー谷	あなたのおなまえなんてぇーの？
久保田利伸	タイム・シャワーに射たれて、It's BAD他
吉　幾三	俺ら東京さいくだ！

ヒップホップなCM

フリッツ	トマトサラダ味
信州一味噌	ハンディハック
ソニー	ドデカホーン（ニューキッズ・オン・ザ・ブロック）
ロレアル	スタイリングムース
キャノン	オートボーイ
ネッスル	朝ごはん（いとうせいこう）
NTT	ハローダイヤル（中井貴一）
ローソン	冷やしめん
カネボウ	エヒロット

●はみ出しTV情報：クラクラ（TV朝日・放送中）　春の新番組というわけではないが、４月からはＢ２１スペシャルがいなくなり純粋にribbonの番組として楽しめるようになっているのだ。

る（ひどいものになると「ピー」っていう音で消されていることや、発売禁止にまでなってしまうものもある）。

ま、そんな日本人にピッタリなラップを生み出したのがペプシの「フィーリーン」でおなじみ「踊るコント赤信号の小宮」ことM.C.ハマー。

ハマーのラップは、ラップとダンスを抱き合わせてエンタテインメントしてしまうという技で、そこがダンスフリークに支持されたというわけだ。

1人でもできるヒップホップ

これらヒップホップの良さは、単に「踊れる」「ノリがいい」という聴く楽しさと、誰にでも作れてしまうという作る面白さの2つがあるのだ。

普通の曲を作る場合の約束ごとであるコード進行がどうだとか、これは不協和音だから……などという音楽理論を気にする必要がなく、とにかく聴こえてくるものが「気持ちいいもの」「ノリのいいもの」「楽しいもの」であれば〝いい〟ということになる。

おまけに楽器ができなければコンピュータを使って打ち込んでしまえばいい。アイディアも世の中に出てくるレコードの数以上にバリエーションがつけられるので、これはもう面白いとしかいいようがない（でも、いいものはそれなりに手間がかかるけどね）。ヒッツミー！

イカの次はなんかない？で、これ？

さて、M.C.ハマーの影響もあってか、これらの音楽は、最近日本でウケ始めている。

とはいいつつも、ディスコでもかなり前から使われていたし、音楽好きの連中や、流行に敏感な人たちの間では数年前から注目されていた。そういう人たちにとっては、いまごろになって一般大衆が追いついてきたという感じかもしれない。

ところでヒップホップが「日本でウケている」というのはどこでわかるのかというと、これはテレビを観ればわかる。番組としてもフジテレビの「ダンス・ダンス・ダンス」とかNTV「元気がでるTV」のダンス甲子園はまさにソレ。

そのほかCMにもたくさん使われているからテレビからこの手の音楽を耳にする機会は多い（ただ、流行というものはテレビに取り上げられるようになったら終わりだという考え方もある）。

そのほかにも宮沢りえのシングル「GAME」や去年のナンバー1ソング「おどるポンポコリン」にもサンプリングを使ったヒップな部分がある。

ところで、この最近のなんでもかんでも〝ヒップホップ〟の背景には、イカ天による「エセ・ロック」のブームが終わってしまい、流行に身をゆだねる人たちの「イカ天も終わったし、なんかほかの流行はないか？　お！　いま人気はM.C.ハマーか？　よーしこれからはラップだ！」という単純な発想がありそうな気がする。もっともダンス・ミュージックという要素が、ウケたということもあるとは思うけどね。

日本人ラッパーはどうだ！

さて、毎回のことだが「日本ではどうか」になるわけだが、日本の場合は「元祖トレンド・チェイサー」の細野晴臣を始めとして、いろんな人が昔からヒップホッパーとして活躍していたし、最近でも「電気グルーブ」「スチャダラパー」などが頑張っているようだが、いずれも大ヒットというわけにはいたってない。

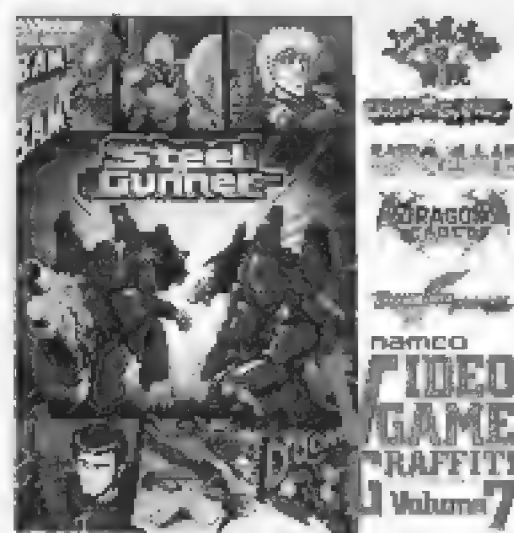
GAME MUSIC & VIDEO新作REVIEW

Formula／S.S.T.

●ポニーキャニオン
●CD●3,200円●発売中

回を重ねるごとにフュージョン色が強くなるS.S.T。

もうここまでくるとゲームのアレンジバージョンというよりも、ゲームミュージックを借りて自分たちの好きな音楽をとことん追及してしまおう！　という気配すらある。でもファンもこの路線が気に入っているようなので、まずはめでたしめでたしというところだ。収録ゲームは「R360／G-L.O.C.」「サイバードーム」「ラッドモービル」「GPライダー」「レーザーゴースト」など。

ナムコビデオゲーム・グラフティ Vol.7

●ビクター音楽産業
●CD●2,800円●発売中

ビデオゲームグラフィティのウリといえば「ワンダーモモ」や「ベラボーマン」などでおなじみの楽しいアレンジバージョン。今回はなんとボーカルバージョンが2曲もはいっていて、「ピストル大名の冒険」は「火縄丸数えうた」としてナムコらしい楽しい雰囲気を出している。しかし、ACTIONによる「バーニングフォース」はもう一息というところ。

オリジナルのほうは、ナムコのカラーである「ゲームのなか、効果音のなかで生きる曲作り」を感じることができる。

ミスティ・ブルー／古代祐三

●アルファレコード
●CD●2,000円●発売中

ゲーム発売から1年以上たってからのCD化という「ミスティ・ブルー」。おまけとしてスーファミでおなじみの「アクトレイザー」のサウンドボード2バージョンを収録。ミスティ・ブルーはゲーム発売から、ブランクがあるためか、多少古い感じがするのはしかたがないか？　しかし、1つの曲に対する収録時間が多めなので、マニア向けとしてはいいかもしれない。

また、人によってはおまけのアクトレイザー・サウンドボード2バージョンのほうが価値があるかも。

エレメンタルマスター

●テクノソフト
●CD●通信販売のみ

テクノソフトCD第4弾は、メガドライブのシューティングゲーム「エレメンタルマスター」で、オリジナルバージョン、シンセバージョン、ライブバージョン（いっておくがCoCoではない）の3種類が聴ける。シンセバージョンは、ストリングスを中心とした壮大なアレンジとテクノギャルによるボーカルバージョンだが、せっかく社名が「テクノ」なのだからテクノアレンジも聴いてみたいような気がするが、そう思っていない人のほうが多いかも。ライブバージョンはもっと迫力がほしいな。

なかにはヒットしたものもあるが、久保田利伸などはラップをとりいれてはいるものの基本はファンク＆ブラコン＆ワールドといったほうがいいし、ドリフと吉幾三はお笑いだ。

どうも大多数の日本人のみなさんはメロディー重視でなおかつ「愛」を歌うブラックコンテンポラリーのほうがお好みのようだ。

●はみ出しLD情報：ビデオドラッグ4（アスク講談社・5月発売予定）　ビジュアル・ハウスとでもいったらいいだろうか、いろいろな映像が直接脳に刺激を与えてくれる。はまりますよー。

創世マシン

GENESIS 情報局

VOL.2　海外メガドラ情報のソースとして、あちら雑誌は見逃せないのだ！

by　麻川彩古

海外でもゲーム雑誌は花盛り！

『BEEP！メガドライブ』をはじめ，たくさんのゲーム雑誌が日本で出版されているように，やはりというか，アメリカでもイギリスでもゲーム雑誌は花盛りなのだ。雑誌を読めば，その国の文化がわかるというもの。

海外の雑誌はGENESIS特集の際，ほんの一部紹介したものの，すべてを取り上げられずに残念に思っていた。そこで今回は英語圏のアメリカ，イギリスのゲーム雑誌を紙数の許すかぎり，披露したい。

そんなわけでアメリカゲーム雑誌事情

数あるゲーム雑誌のなかで，最初に紹介するべきなのは『GAME PLAYER'S』だろう。これはゲーム総合誌といった感じでセガのGENESISはもちろんのこと，任天堂のNESやらNECのTURBO GRAFIXなどのゲームマシン，果てはIBM-PC,AMIGA,ATARI STなど，パソコンのゲームまでも紙面に取り上げているのだ。しかも最新ゲームのレビューが中心で。ゲーム攻略法みたいなこともやっているんだけど，全体的に地味で，面白味はない。情報誌としてならよいが，娯楽誌としてはもうひとつ。読者層も低年齢層を意識しているようだ。『GAME PLAYER'S』を出版しているシグナル・リサーチ社はこの業界の最大手らしくて，姉妹誌を山のように出している。NINTENDOの専門誌『GAME PLAYER'S STRATEGY GUIDE TO NINTENDO GAMES』やGAMEBOYの専門誌『GAME PLAYER'S STRATEGY GUIDE TO GAMEBOY GAMES』など。ただ，どれもこれも似たような作りになってるのは，とても惜しい。

だからというわけじゃないけど，イチオシのおすすめ雑誌が『GAME PRO』だ。とにかく派手。フルカラーの紙面に，これでもかと画面写真を散りばめる。それでいて，読みやすいんだから，これはレイアウトがうまいってことだよね。ヘタなアメコミが連載されているのはお笑いだけど，そのぶんレビュー記事でガンバっているから，すべて許す。

ゲーム総合誌としては，ほかに『ELECTRONIC GAMING MONTHLY』という雑誌がある。以前紹介した『MEGA PLAY』の姉妹誌。作りは雑なんだけど，熱気にあふれてて好感をもてる。あとは『VIDEOGAMES&COMPUTER ENTERTAINMENT』があり，これはそこそこのデキだ。

ページ数は『GAME PRO』が一番多くて約130ページ。他のが約100ページ。広告の割合も『GAME PRO』が一番多い。広告も貴重な情報源の1つだとすると，やはり『GAME PRO』がいいよね。

NESの専門誌としては『NINTENDOPOWER』があまりにも有名。NECにもTURBO GRAFXの専門誌で『TURBO PLAY』っていう雑誌がある。ただ，たったの32ページでスカスカだ。

それらに対抗するSEGAの専門誌が2つもあるというのは，以前に特集で取り上げた。『SEGA VISIONS』はSEGAのアメリカ法人(saga of America, Inc.)の出す季刊PR雑誌。かたや『MEGA PLAY』のほうは，いかにもゲームおたくが作りました，といった感じのマニア向け情報誌だ。アメリカのゲーム雑誌はだいたいこんなものだね。

これがウワサの『GAME PLAYER'S』だ。本誌の他に姉妹誌をたくさん出してラインナップは強力。

USのゲーム雑誌

ゲームマシンの総合誌
GAME PLAYER'S
GAME PRO
ELECTRONIC GAMING MONTHLY
VIDEO GAMES&COMPUTER ETERTAINMENT
ゲームマシン機種別
SEGA VISIONS
MEGA PLAY
NINTENDO POWER
GAME PLAYER'S STRATEGY GUIDE TO NINTENDO GAMES
GAME PLAYER'S STRATEGY GUIDE TO GAMEBOY GAMES
TURBO PLAY
パソコンゲーム総合誌　なし
パソコンゲーム機種別　PC GAMES

大英帝国のゲーム雑誌をナメたらイカン

まずは『COMPUTER+VIDEO GAMES』から。この雑誌は今年の3月号で112号という老舗のゲーム雑誌だ。ゲームマシン(イギリスではゲームマシンのハードウエアをコンソールと総称してる）の新作情報とレビュー中心。ただし，レビューといっても，コメント程度のものなので，あまり役に立たないかもしれない。

『MEAN MACHINES』はこの2月号で第5号というから，創刊ほやほやだ。編集方針は『COMPUTER+VIDEO GAMES』に限りなく近い。日本の雑誌から写真をもってきていたりするところに，ゲーム・オタッキーの影がちらほらする。

どういうわけか，イギリスではゲームマシンの機種別雑誌が見あたらない。8ビットのパソコン，コモドールやシンクレア，アムストラッドなどの専門誌があるっていうのに，どうしてNESやMEGADRIVE（イギリスはGENESISではなくて，MEGADRIVEなのだ）の雑誌がないんだろう。

でも，これって不思議でもなんでもなくて，イギリスじゃメガドライブが，いまのところあんまり普及してないってことになんじゃないだろうか。

あの，航空会社ヴァージンの子会社が販売しているんだけど，その販売価格がむちゃくちゃ高い。正価で190ポンドってんだから，5万円ぐらいするってことなのだ。それだったら，もうすこしお金を出してAMIGAを買ってしまうのが普通かもね。

そんなわけで，パソコンゲーム誌は強力だ。AMIGA,ATARI ST, IBM PC関係のゲーム雑誌が雨後のタケノコのように，ポコポコ創刊されている。ここにあげたパソコンゲーム総合誌というのは，どれもがこの3機種のゲームレビューで構成されている。かろうじて，「ACE」と「ZERO」の2誌でコンソールを取り上げているって感じだ。

AMIGA,ATARI用のゲームのデモやユーティリティーの入ったディスクを付録にするのが，イギリスのパソコンゲーム雑誌のトレンドだ。「ZERO」「THE ONE」「AMIGA FORMAT」などがそう。表紙に透明ビニール袋に入れたディスクが，無造作にセロテープで止めてあるのだ。

とにかく，イギリスはAMIGAが元気だ。考えてみたら，「ポピュラス」だって，イギリス発のAMIGAソフトだし、先月紹介した『JAMES POND』なんてのもそう。

だから，イギリスの最新ゲーム情報を知りたいと思うなら，AMIGAのゲーム情報誌を購読することをおすすめする。なかでも『AMIGA FORMAT』が一番充実している。

ところでイギリス産のソフトに関して，注意しなきゃいけないことがある。イギリスのテレビ方式が日本と異なっているってことだ。日本とアメリカは同じNTSC方式なのに，イギリスはPAL方式なのだ。どこが違うかというと，走査線の数と1秒間のフレーム数が違う。だから，原則としてPAL方式のソフトはNTSC方式で動かない。動いても，タイミングが狂ったりする。

イギリスのゲーム雑誌のしにせ『COMPUTER+ VIDEO GAMES』だ。けっこうニュース的な記事も充実している雑誌なのだ。表紙のイラストが，けっこうきてる感じで好みだなぁ。

ということで，PAL方式のハードウエアを手に入れないかぎり，イギリスのソフトは手をつけることを許されぬ宝の山ということになる。

ただ，メガドライブに関しては，いまのところあまり問題はない。アメリカとイギリスとでほとんど同じラインナップになっているから，GENESISソフトでことたりる。だが，今後AMIGAのように，イギリス・オンリーのソフトが多数リリースされるようになったら，PAL方式の問題を避けて通るわけにはいかなくなるわけだ。うーむ。

UKのゲーム雑誌

ゲームマシン総合誌
COMPUTER+ VIDEO GAMES
MEAN MACHINES
RAMPAGE

※ゲームマシン機種別　なし

パソコンゲーム総合誌
ACE
THE ONE
ZERO
CCEG

パソコンゲーム機種別
AMIGA FORMAT
AMIGA USERS INTERNATIONAL
AMIGA ACTION
CU AMIGA
ST FORMAT
COMMODORE FORMAT

左の2点が『MEAN MACHINES』。コンソール関係のゲーム情報もかなり濃い。右は『ACE』。メガドラには，あまりページを割いてない。

HOW TO 海外雑誌を手に入れるには!?

海外の雑誌はどうすれば手に入るのかという質問を受けたので，お答えしておこう。

1.海外で購入

2.洋書をあつかう書店で購入

3.定期購読

基本的にはこの3とおりしかない。

1.一番かんたんで安いのがこの方法。旅行に行ったとき，ついでに買ったり，海外に住んでいる友達に送ってもらう。

2.身近に洋雑誌をあつかっている本屋があれば，そこで購入。たまに，ソフトショップに置いてあることもある。メリットとしては，立ち読みができ，ほしいものだけを買うことができる。ただし，値段は高めに設定されてるし，輸入されているゲーム雑誌は限られている。これまでに，僕が洋書店で目撃したことがある雑誌は『GAME PLAYER'S』『GAME PLAYER'S STRATEGY GUIDE TO NINTENDO GAMES』『PC GAMES』『THE ONE』『ZERO』『AMIGA FORMAT』『AMIGA USERS INTERNATIONAL』『ST FORMAT』と，たったのこれだけ。

3.洋雑誌には，たいてい定期購読用のハガキがついているか，オーダー・フォームがどこかのページに掲載されている。それに住所氏名を書きこんで，海外からの定期購読料（SURFACE MAILは船便，AIR MAILは航空便）を国際為替にして，いっしょに封入すれば，申しこみは完了。カードで支払えるケースもあるので，その場合はカードのナンバーを書いて，サインをすれば，それでことたりる。

ただ，目当ての雑誌の最新号をなんとかして手に入れてから，定期購読したほうがいいだろう。

いくつかの雑誌の定期購読連絡先と購読料金を列記して，今回はお別れ。

MEGA PLAY（隔月）
SENDAI PUB.,1920 HIGHLAND,SUITE 300,LOMBARD,IL 60148,U.S.A
AIR $44.95

GAME PLAYER'S
GAME PLAYER'S,P.O.BOX51410,BOULDER,CO 80321—1410,U.S.A.
SURFACE $41.95

GAME PRO
GAME PRO,P.O.BOX 2096,KNOXVILLE,IA 50198—7096,U.S.A.
SURFACE $29.97

ELECTRONIC GAMING MONTHLY
SENDAI PUB.,1920 HIGHLAND,SUITE 300,LOMBARD,IL 60148,U.S.A
AIR $80.00

MEAN MACHINES
MEAN MACHINES SUBCRIPTONS,P.O. BOX 300,PETERBOROUGH,PE1 5TQ,UK
SURFACE £39.00

ZERO
ZERO SUBSCRIPTION DEPATMENT,14 RATHBONE PLACE,LONDON,W1P 1DE,UK
SURFACE £29.95

AMIGA FORMAT
AMIGA FORMAT SUBSCRIPTIONS,THE OLD BARN,SOMERTON,SOMERSET TA11 7V,UK
AIR £89.95

最新作のホットメニューを宅配します

BE-MEGA HOT MENU

PART 3

BEメガ・ホットメニュー

Blue Almanac

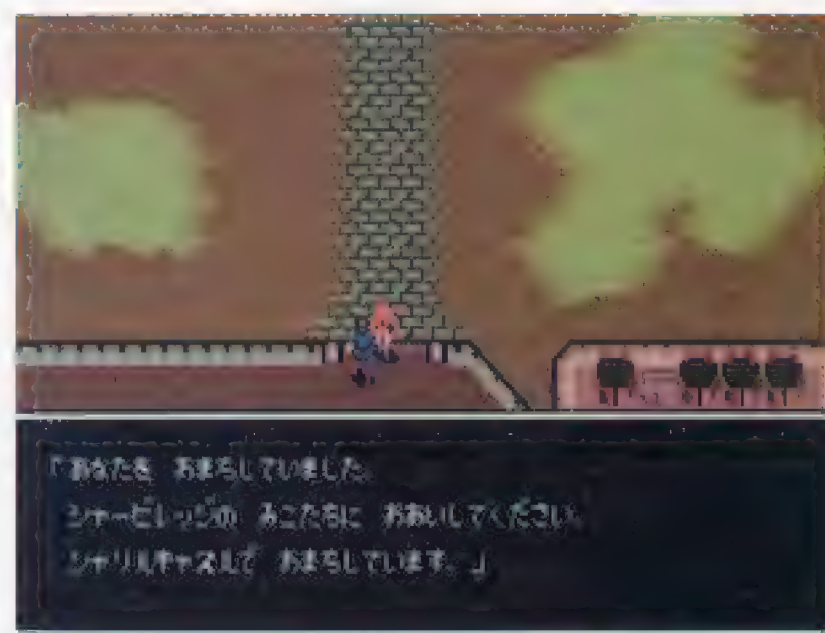
講談社総研／６月22日発売／8,700円／RPG／８M+BB

メガドラユーザー期待のRPG大作の紹介もこれで３回目。ストーリーも中盤に差しかかり様々な展開を見せはじめる。発売間近となったこのゲームをマップ中心に攻略するぞ！

SCENARIO 3　冒険の舞台は2連星シャリル・ダリル星へ

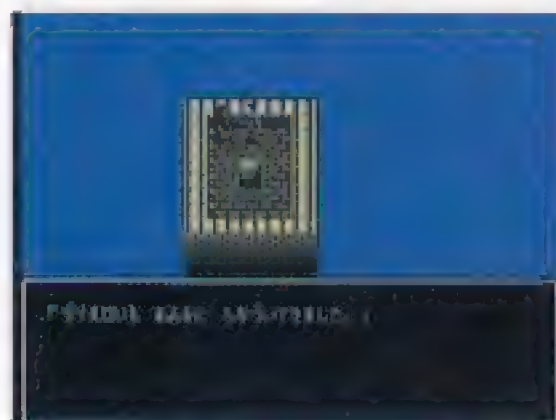
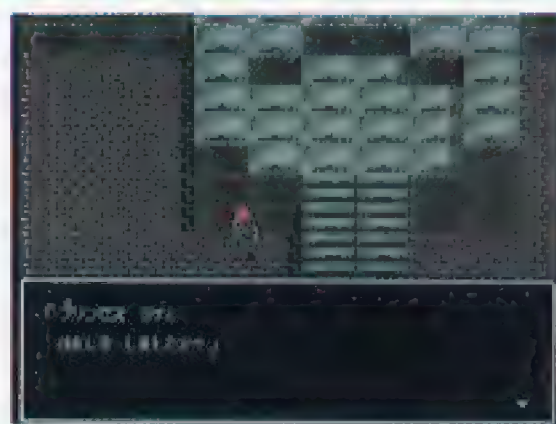
エスペリア人との別れ、そして……

シャリル星に到着すると約束どおりエスペリア人との別れが待っている。だがそれも束の間、港の出口にいる女性にいきなりシャリルキャッスルで待っていると一方的に言われてしまう。何がなんだかわからないが他に当てもないので素直に行ってみたほうが良さそうだ。人生素直が一番よ／

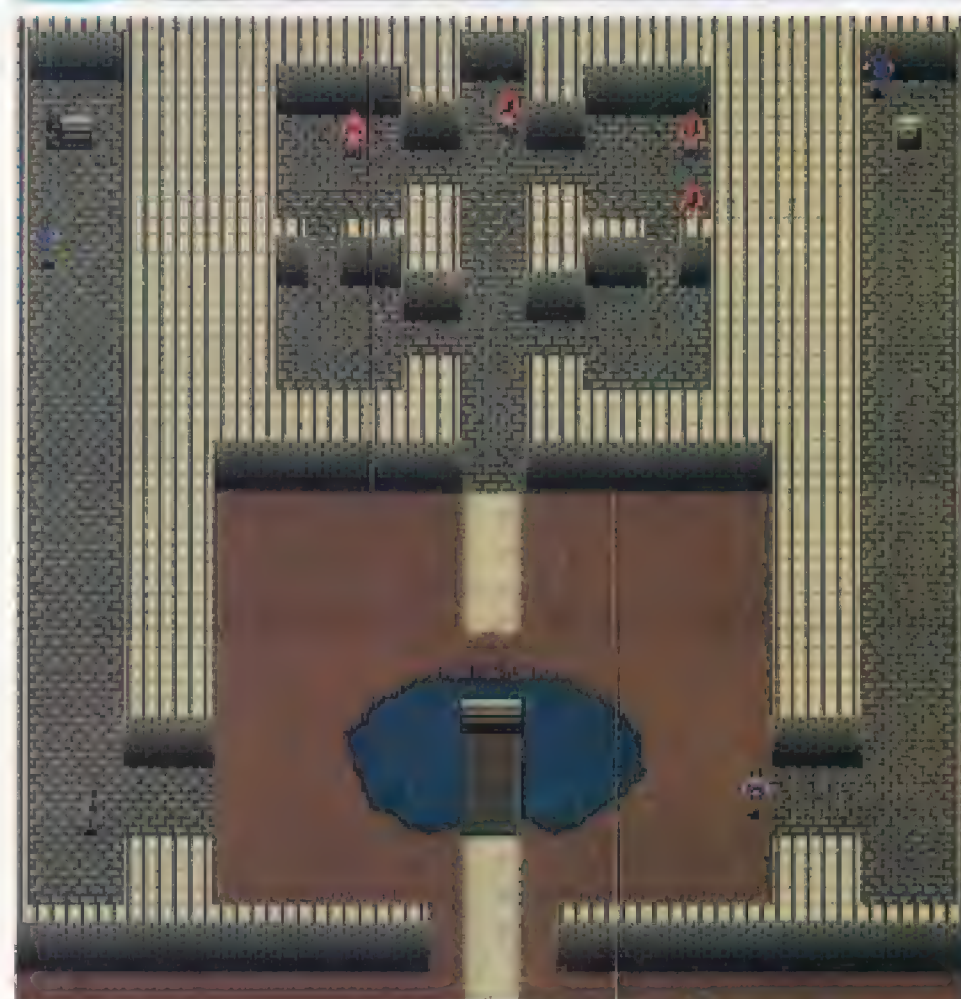
エスペリア人との悲しい別れ。旅には別れがつきものというが、こんなにも悲しいとは。え、そうでもないですか？

いきなりこんなことをおっしゃるおねーさま。言うとおりにいたしましょう。

プリンセス・ラナと話しましたか？（シャリルキャッスルにて）

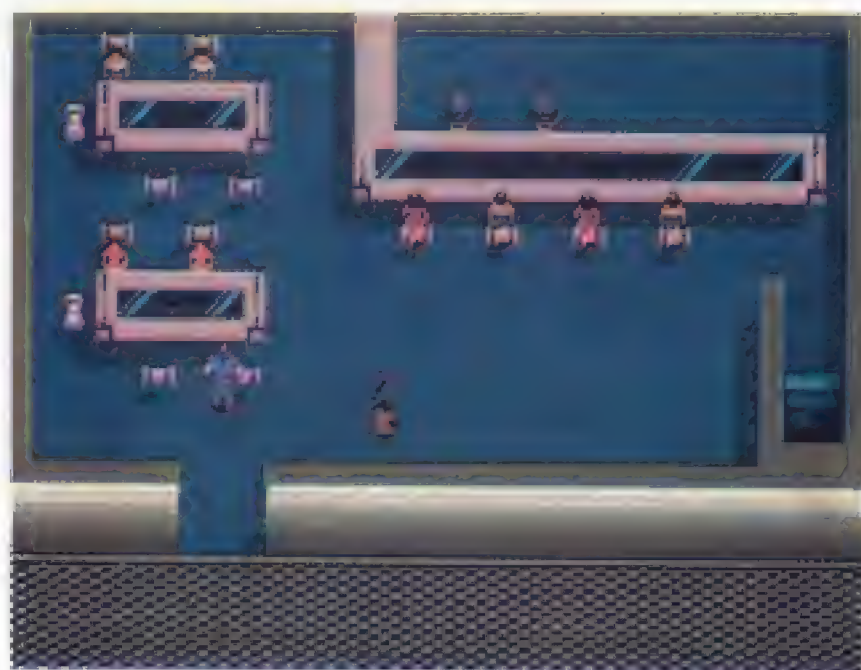
プリンセス・ラナを捜せ!!

シャリル・キャッスルへ行き、とりあえず巫女（みこ）と話をしてみよう。しかし、呼ばれて行ったにもかかわらず、いきなり「プリンセス・ラナとはなしましたか？」と無情なことを言われてしまう。しかし城内どこを捜してみてもプリンセスの姿は見あたらない。ここはとりあえず、街の人々の話に耳を傾けてみることにしよう。ちなみに城内右上の階段を降りて牢屋の罪人に話を聞くとダリルキャッスルへのステップコードが聞けるぞ／

プリンセスが城内にいると思ったら大間違い。どうやらここにはいないようだ。いったいどこにいるのやら……。

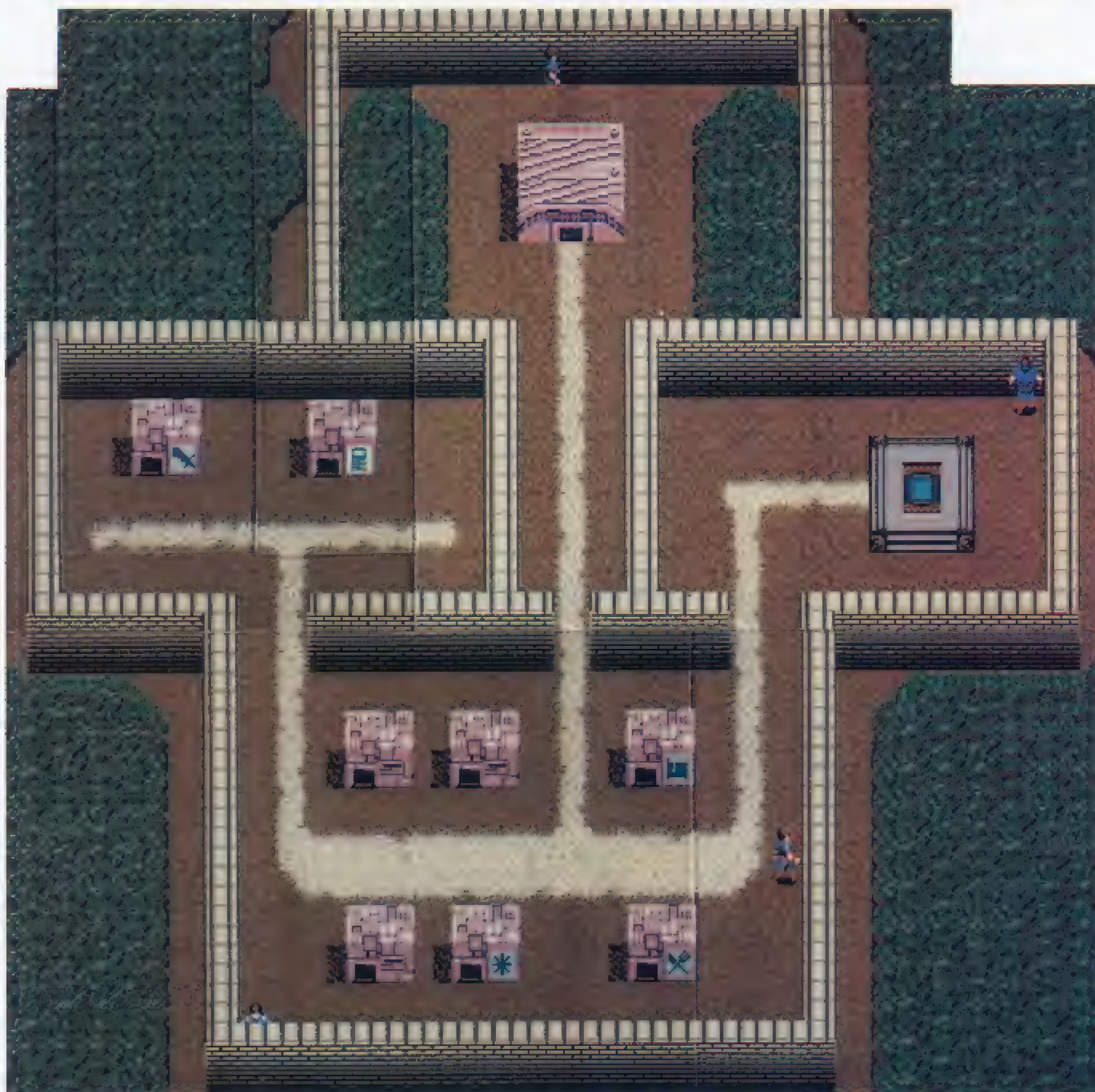
なにやら意味深いことをいっているちょっとあやしい女の人。果たしてこれは何を意味するのか？

シャリルキャッスル城内MAP

「ぼくここから出ないよ。ママと別れるのイヤだよ」

“春の日”って何ですか？

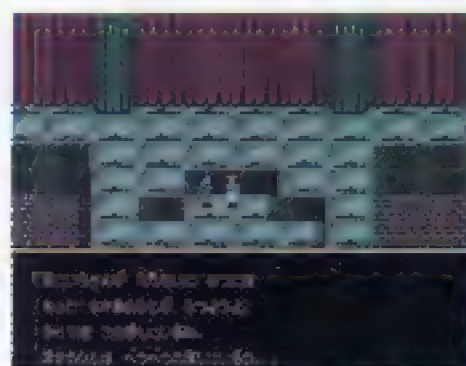
プリンセスもいないことだし、とりあえず街の人に話をしてみよう。食堂に入るとずいぶんと繁盛している。これはきっと相当うまいものでも食わせる店に違いない！　と思いきや、そうではないらしい。周りは子供ばかり。しかも別れを悲しんでいる。話を聞くと、シャリル星と2連星のダリル星が8年に一度いちばん近づく日、この日を「春の日」とよび、その日を境に、シャリル星の男の子はダリル星に行かなくてはならない。2連星に男女別々に生活しなくてはならないのだ。これには何か深いわけがありそうだ。

食堂には大勢の男子女子が集まっている。みな、何やら悲しげな表情を浮べている。何があったのか？

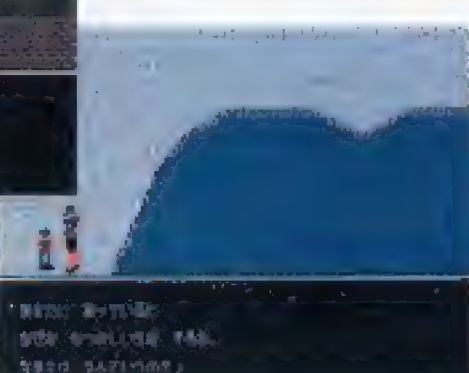
食堂の地下には、別れを惜しむ親子の姿が……。その人達の悲しみをどうにかできないものか。

シャリルキャッスルの町のMAP

●シャリルキャッスルの物価

武器屋	価格	防具屋	価格		
				ポイゾンドラッグ	23
				ポケット	10
ナイフ	40	ワイヤプロテクタ	40	モンスタウエーブ	65
レイガン	250	グラウプロテクタ	112	フェザーシューズ	50
デスウイプ	640	テームプロテクタ	250	レザーブーツ	240
ハンガドン	450	リムズプロテクタ	1360	アイアンシューズ	160
バズーカ	550	アイテム	価格	ヘアーバンド	100
ファィアガン	1500	ヘブンドラッグ	7	グローブ	100

いきなりバック・トゥ・ザ・フューチャー!?

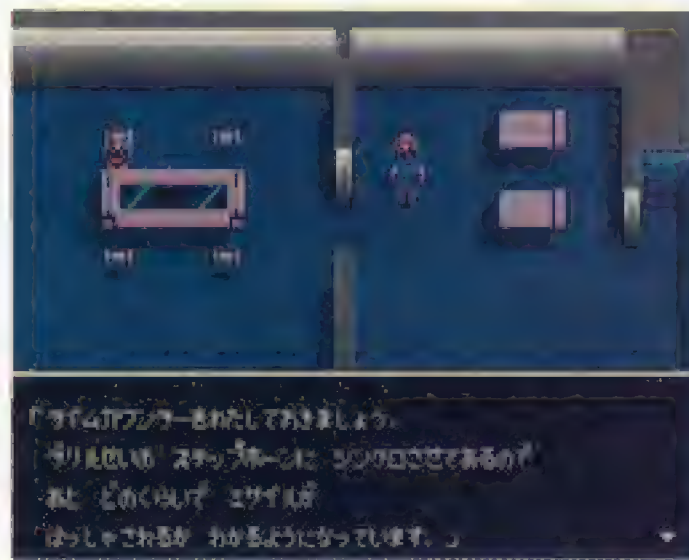
シャリルキャッスルで話を聞いたら、次はシャービレッジに行ってみよう。すると2つの小さな家があるので入ってみることにする。住人に話しかけてみると、なんと16年前の両親と8年前の妹に出会うことになる。この年に父はロード人の箱船をダリルレイクで発見し船内でブレインソードを2本発見したという。次に目指すはミリタリーベース！

こんなところで妹に会えるとは。成長した姿を早く見たい。

コールドスリープする前の両親の姿。うう……。

シャービレッジMAP

「ダリル星はラダン軍が占領してしまった」(ミニタリーベース兵士談)

ミサイルでダリル星を破壊するって本当なの!?

ここ、ミリタリーベースは兵士達の殺気と緊張感にあふれていた。厳重な厳戒態勢を敷いているといった感じだ。何かただならぬことが起こっているようだ。兵士の一人に語りかけてみると、「ダリル星はラダン軍が占領してしまった」兵士はすっかり落胆しきった様子。また、他の兵士いわく「ここのミサイルでダリル星のラダン軍もろとも破壊する」とのことだ。なんだってそりゃたいへんだ╱そんなことになったらダリル星の人々はどうなる。いかんぞ、いかんぞ!! そのへんのとこはいったいどうなっているんだ╱ というわけで基地の兵士に聞いてみると、「もうカウントダウンは始まっている。タイムカウンタを持っていきなさい」だと。全く何でこんなに皆、無責任なんだ。植木 等だってこんなに無責任じゃないぞ。というわけで占領軍との戦いに挑むべくダリルキャッスルに乗りこむのであった。

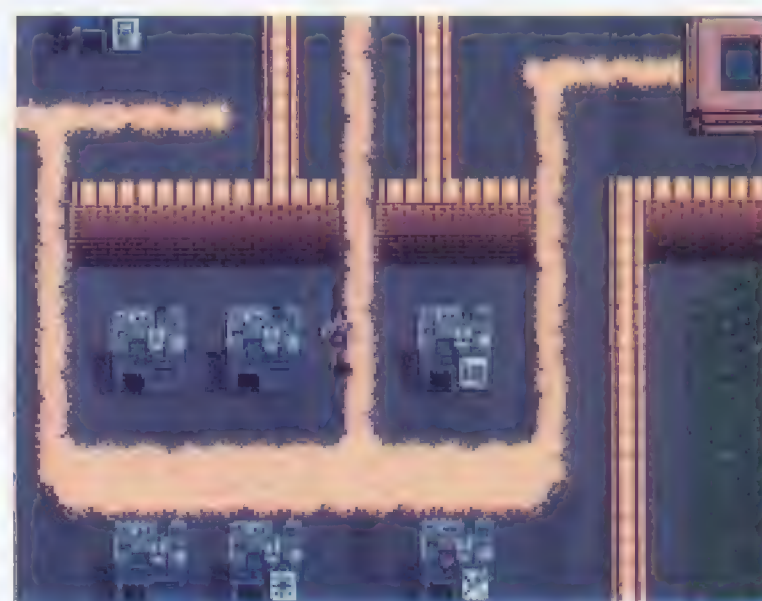
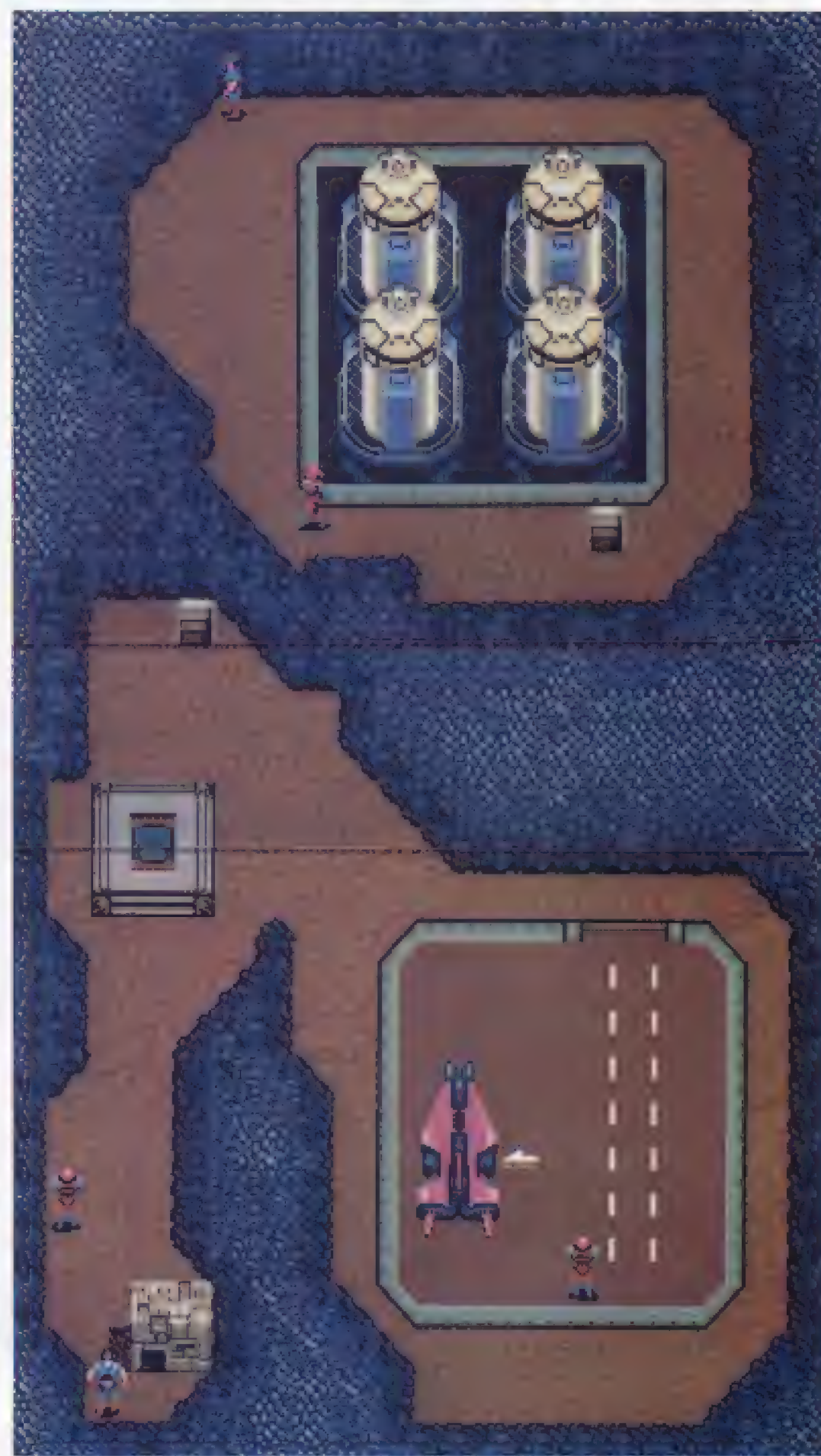
何いってんだよ、この人は。それじゃ、ダリル星の人々はいったいどうなんの!? だから軍人は嫌いなんだー╱

そんなもんわかってどうすんのさ。結局ダリル星のみんなを助け出すのはオレなんだよ。わかってんのキミ？

ミリタリーベースMAP

いよいよ敵に支配されたダリル星へ

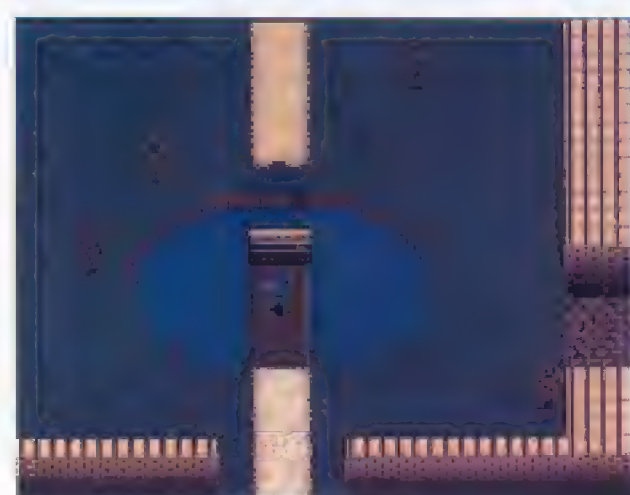
ダリルキャッスルはシャリルキャッスルそっくり

ダリルキャッスルに着いてビックリするのが、町の形から城の形まで全てにおいてシャリルキャッスルと全く同じということ。2連星といえどもここまでそっくりだと恐れ入る。しかし町の中はまったく人がいない。ということはやはり町の人々はラダン軍の捕虜になってしまったようだ。そしてプリンセス・ラナもここにいるということなのだが……。果たして、ここに町の人々やプリンセスはいるのだろうか!?

見てのとおり店に入っても中はも抜けのから。一体全体みんなどこへ連れ去られてしまったのだろう。何か嫌な予感がするのは私だけだろうか。

どこかで見たマップと思いきや、シャリルキャッスルと同じではありませんか。さすがに双子の星というだけあって、これはビックリしたじゃあーりませんか。

ブルー・アルマナック

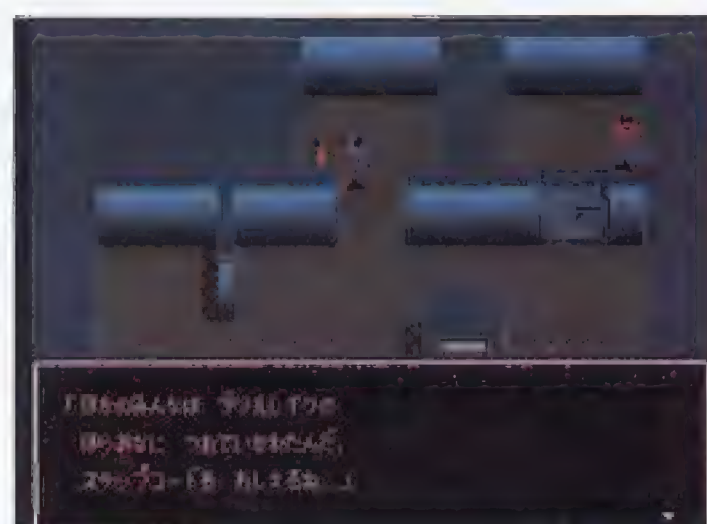
城内はラダン軍が╱

マップがシャリルキャッスルと同じだからといって安心してはいけない。ダリルキャッスルでは、なぁんとモンスターが出現する。装備を整えてから来ないと痛い目に会うので注意するように。うーん、いかにもプリンセスがいそうなシュチュエーションだと思わないかい？

何やら怪しい人たちがいっぱいいるが、当然この人達がラダン軍の軍人さんなのであります。だけどこの人達はしゃべりかけても攻撃してこないので安心です。

こんなふうにモンスターは出現するので気をつけなくてはいけません。のんびり歩いているといきなり登場するもんだから、心臓の弱い方は御遠慮ください。なんちて。

地下牢の人々を助けろ！

まず、ダリルキャッスル城内に足を運ぼう。すると祭壇の上にはラダン軍総指令官がいるので話すことにする。するとどうやらラダン軍も例の箱船を狙っていることがわかる。さらにプリンセス・ラナはとっくにラダン星に運ばれたというではないか！　ここで落ちこんでいてもしょうがないので、とりあえず地下牢にいる人質の皆さんを救出することにしよう。ところがどっこい地下牢にいる人質はわずか3人。他の人はダリルレイクの洞穴に連れていかれたそうな。そしてここでダリルレイクのステップコードを教えてもらえる。

どうやらこの章のポイントは、ダリルレイクと箱船にありそうだ。ステップコードも覚えたことだしそろそろ第3章の山場も近いとみた！　さあ、どんどん先へ進みましょう。本当はこれからがしんどいんだけど……。

よし、やったぜ！　これでダリルレイクへ行けるぞ。でも助けてやったのに「ありがとう」の一言というのはあんまりだよ。

こんなに敵が大勢いてちょっとやばいんじゃないのって思ったけどこいつら全然攻撃してこない。敵ながら武士道を心得ているな。ちょっと違うか……。

3階にいる女性を助けろ！

次に救出すべき、忘れてならない人は3階の巫女さん。彼女を助けないと次のイベントがきませんからね。あーやっぱり、いたいたこんなところに。

彼女の話によると、やはりプリンセスはラダン軍の船に乗せられどこかへ行ってしまったようだ。それだけを言い残して彼女はシャリルキャッスルに戻ってしまうわけだが、きっとこれはシャリルキャッスルに会いに来てねという意味なのだろう。それにしてもこのおねーちゃん1人でシャリルキャッスルまで帰ったのかと思うと恐ろしいかぎりだなぁ。

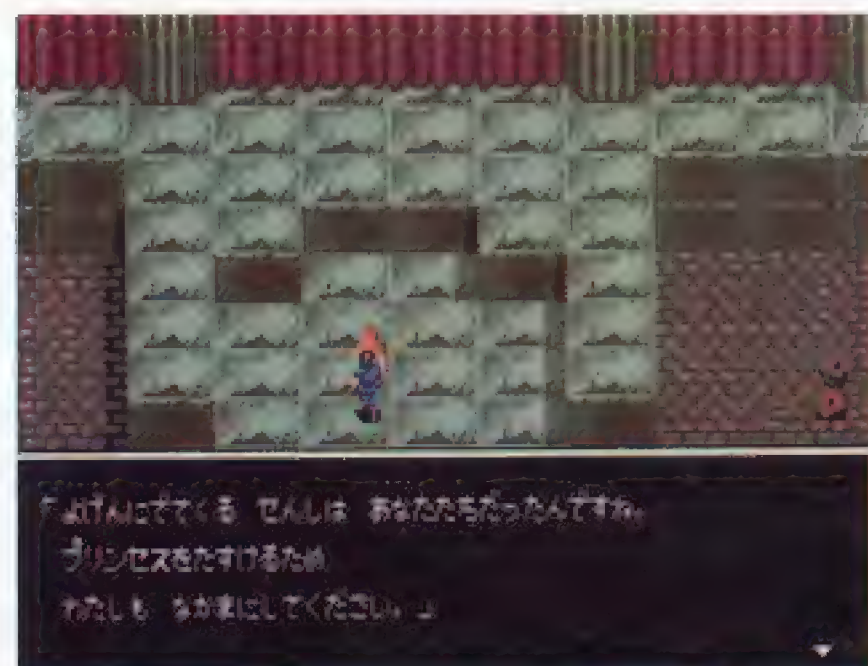
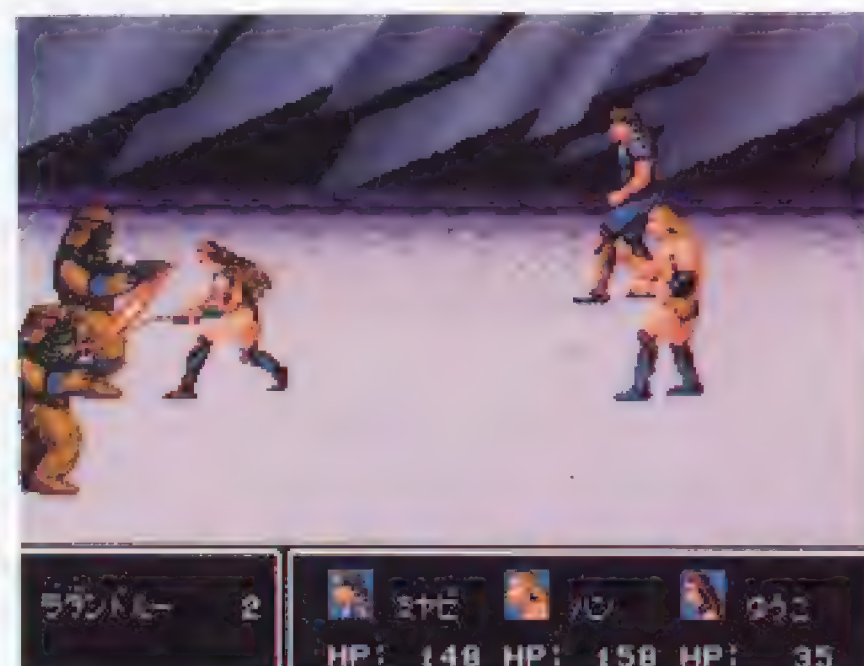
●シャリルキャッスル

シャリルキャッスルの3階には「ダリル星があんなに近づいている。」を口走るおねーちゃんがいる。

●ダリルキャッスル

シャリルの娘とこの娘は、実は双子だったりして!?　ありえる話だと思いません？

シャリルキャッスルで待望の女戦士登場！

巫女さんの言ったとおりにシャリルキャッスルに行ってみよう。祭壇の上にいる女性が「プリンセスを助けるため、私も仲間にして下さい」と言ってくる。これで3人目の仲間がそろった。そしてなんと彼女はプリンセスから預かっているというブレインソードを持っていたのだ。これでブレインソードを装備しているときに限ってフォースを組み合わせて使うことができるようになったのだ。つまり、より多くの、より強力なフォースを扱えるようになった。これで攻撃の幅がかなり広がるぞ。

今度の仲間が女の子だなんて、これをたなぼたといわずして何と言おう。

女戦士には、やはりムチ関係の武器をもたせてあげたいようだ。ビシイッ、ビシイッ！

OH! SEXY
ドッキリガールねぇ！

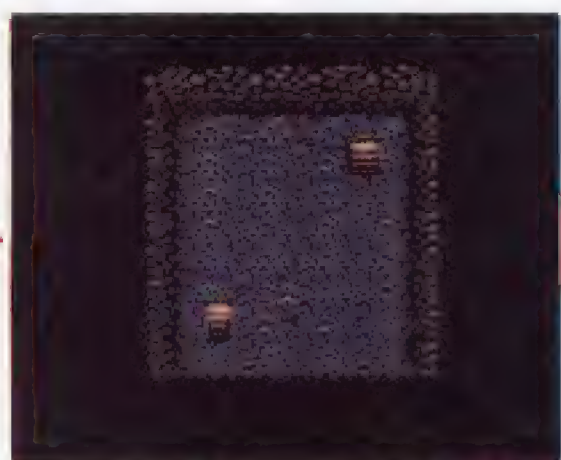
伝説のロード人の箱船の謎がいま、明らかに!!

ダリルレイクマップ

洞窟C
洞窟A
洞窟B

洞窟Aには入るな!

3人目の心強い味方をえて、満を持してダリルレイクに望むわけだが、ここは焦らずにじっくりレベルを上げたほうが良さそうだ。特に女戦士のレベルが低いためにむざむざ引きかえすことが多くなりがちだ。そのため洞窟Aのような全く無意味なところへは出向かないほうが良いだろう。それから女戦士のレベルが低いうちはブレインソードは装備せずにデスウィプを装備すること。ブレインソードはレベルが低いうちはあまり役に立たないからね。また洞窟Aの最下層から箱船を見ることができるぞ。

ここが洞窟Aの入口。はじめはちょっと見分けがつきにくい。

地下3階までこのマップが続く。そして4階は……。

地下4階から、夢にまで見た箱船を見物できる。

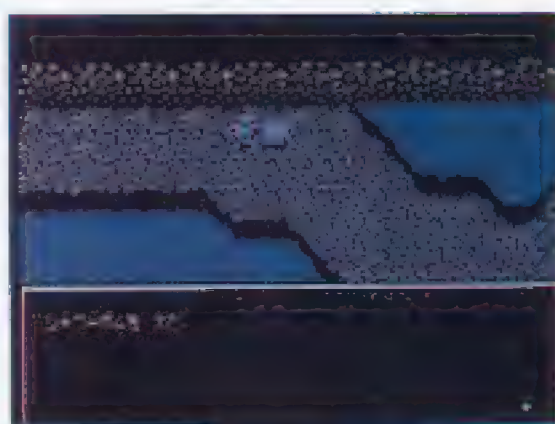
★ブルマナ便利MEMO★

女戦士は守ってあげて

女戦士は最初のうちは敵の攻撃を食らうと一撃で死んでしまう。そのためレベルの低いうちは〝まもる〞コマンドを使ってとにかく防御に徹すること。病院まで行くのは辛いぞ。

こんなぐあいに女戦士はすぐ、あの世へ行ってしまう。気長にレベルアップを心がけよう。

洞窟Bにも入るな

洞窟Bに入っても箱船は見つからずにただひたすら歩いて見つかるアイテムがほとんど意味のないシャワーボムなので取り越し苦労になってしまう。それこそ敵との戦闘で毒でも受けてしまうとやっかいだし。というわけで入ってもあまり意味がないぞ。

アイテムはシャワーボムが見つかるが一回使ったらなくなってしまうので持っていてもあまり役に立たない。ここは来てもあまり意味がないぞ。

★ブルマナ便利MEMO★

洞窟などに入ったときに毒に犯されたりするとやっかいだよね。そんなときのためにできるだけ多くポイズンドラッグを持って行くことをお勧めする。

センティピートには気をつけろ!

洞窟Cは犬の顔!?

洞窟Cマップ

B1

B2へ

B2

B3-1へ

B3-2へ

B3-1

B6-1へ

B3-2

B4へ

B4

B5へ

B5

B6-2へ

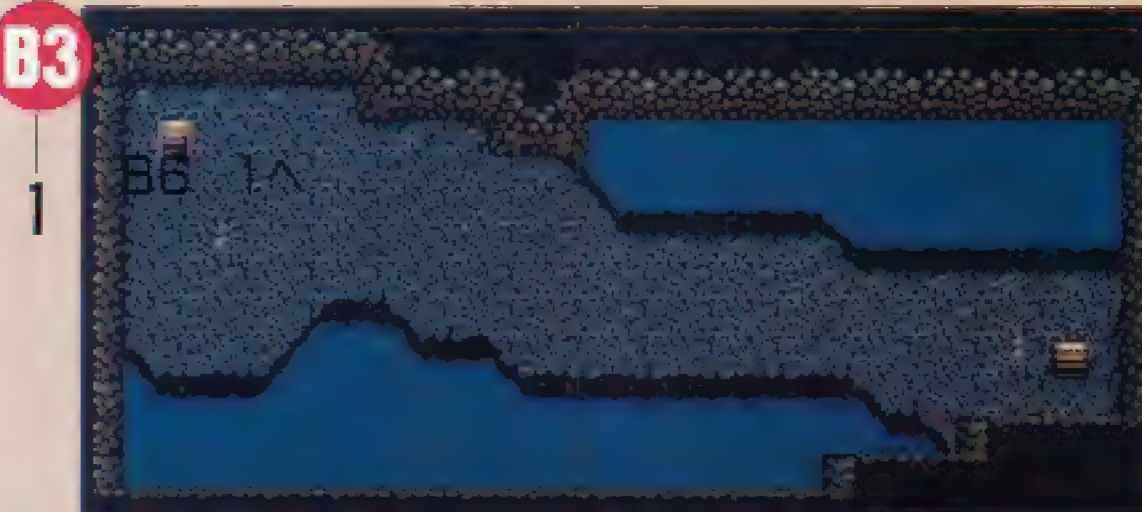
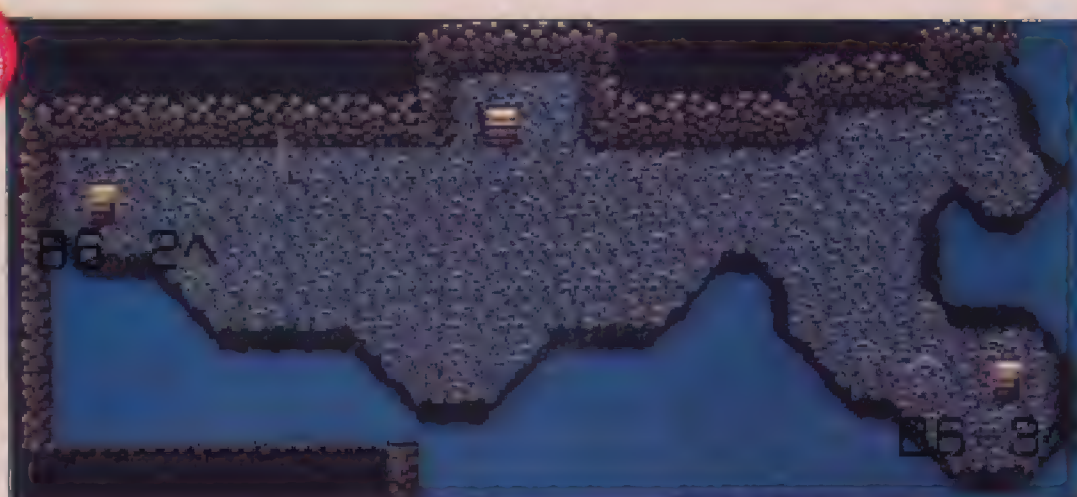
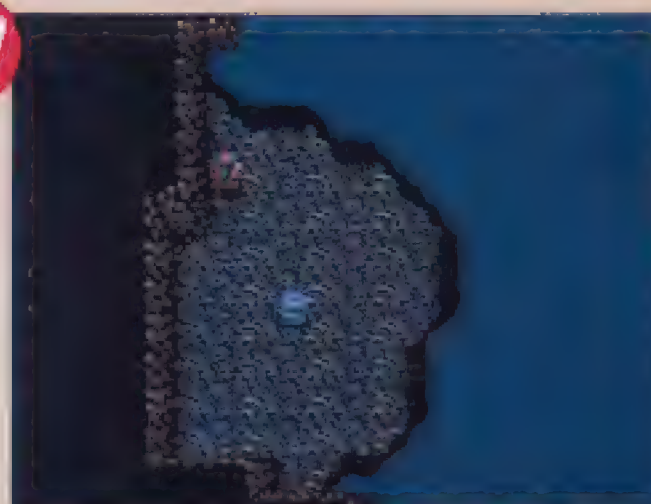
B6-3へ

B6-3

B7へ

B6

B6-2

B6-1

B7

やっとの思いで箱船を発見！

洞窟Cは広大な迷宮になっているのでマップを参考に進んで行ってほしい。すでに洞窟Aで最下層までいった人は、あと一歩のところで悔しい思いをしたはずである。

箱船の前には捕虜となったダリルレイクの人々がいるので解放してあげよう。彼らは無事に戻っていくことだろう。さあ、伝説の箱船にまつわる真実とはいったいなんなのか？いま全ての謎が解き明されようとしているのだ。

これが伝説のロード人の箱船だ！

★コイツには要注意！★

一度洞窟内に足を踏み入れてしまうと、地上に出るのはかなり苦しい。瀕死の状態になることもしばしばあると思う。そんなときにセンティピートやバウバウなんかが出てくると非常にやっかい。毒やフォースは一番の強敵。注意するように。

箱船を守るモンスターと対決！

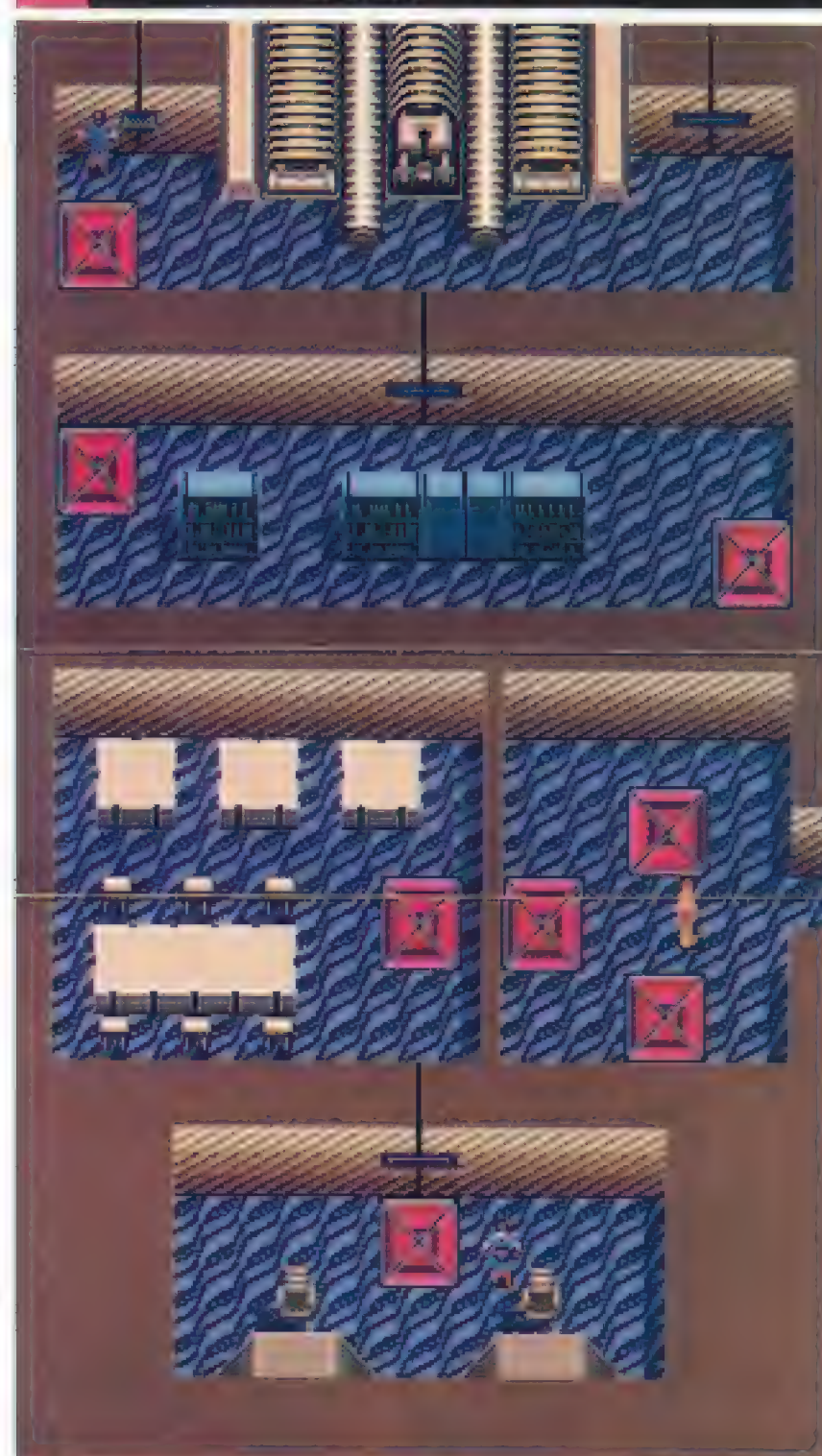
そうですよね、簡単に箱船を渡してくれるはずないですよね。と言うわけで箱船の前には何やら怪しい姿の人が陣取っている。話しかけてみると案の定その醜い姿を現わした。中ボス、ソーラムザの登場だ。しかし、いかにも強そうな外見とは裏腹に、ソーラムザはかなり弱い。１回か２回の攻撃で洞窟の肥しになってしまうことであろう。こいつを倒したらいよいよ待ちに待った箱船の中にはいることができるぞ。

ずうたいの割に、意外と簡単にやられてしまうソーラムザ。

中ボス ソーラムザ

ブルー・アルマナック

箱船の中にはロード人が⁉

箱船マップ

6500万年前の出来事とは⁉

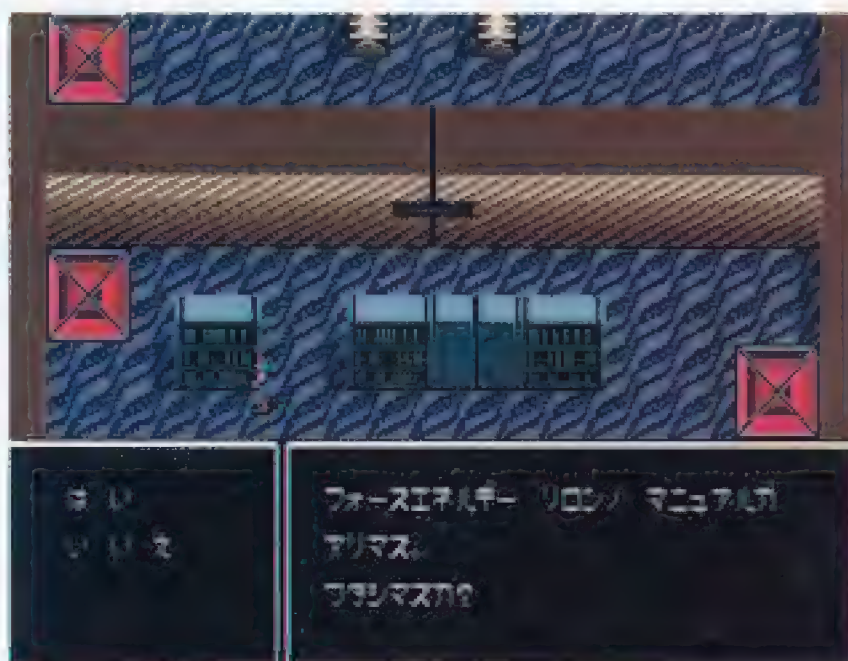
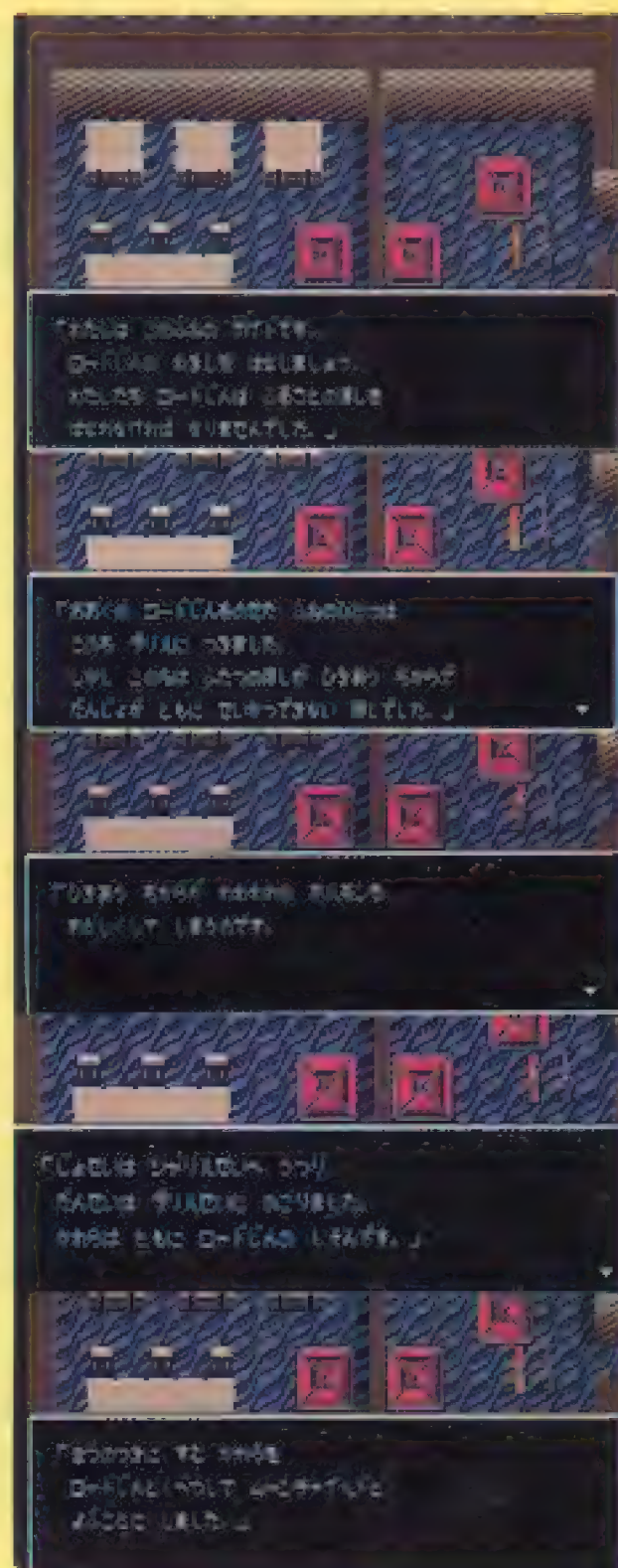
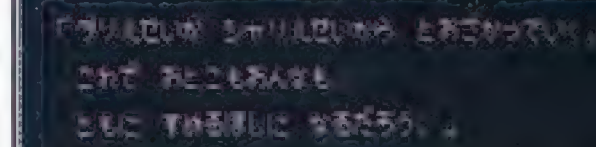
箱船の中には、箱船のガイドがいるので話してみていただきたい。内容は右の写真を見てくれ。と、まーいろいろな真実が明らかになって、舞台は次の惑星に移っていくわけ。ではさっそく、ミリタリーベースへ急ごう！あ、そうそう箱船の中の資料の中からマニュアルが見つかるから手に入れておこう。

待っていろよ、プリンセス・ラナ。かならず助けにいくからな。

一口に6500万年っていうけどよーく考えてみるとすごい年月だぞ。

•ムーンチャイルドたる由縁は⁉•

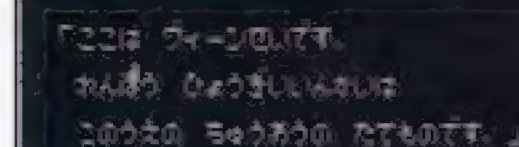
ミリタリーベースから次の星へ

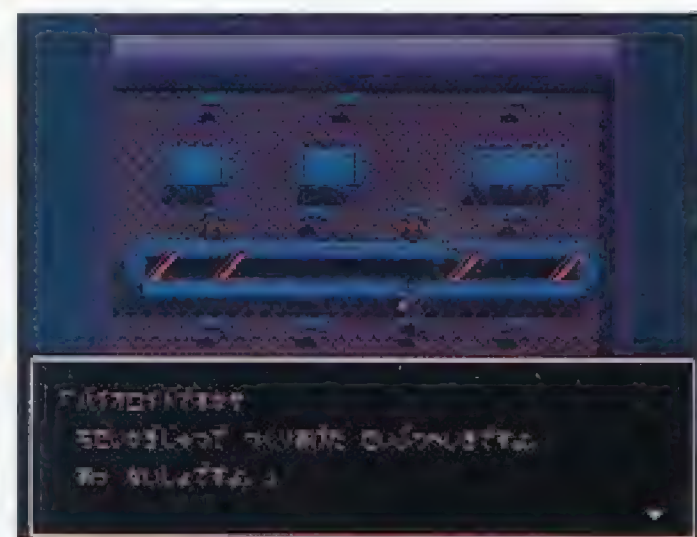
箱船で、マニュアルを入手したらミリタリーベースへ行こう。すでに兵士が船の準備をして待っている。この惑星でいろいろなことがあったけど、感傷に浸っている暇はない。全ての準備が整ったら、次の惑星「ヴィン星」に向けて出発だ。果たしてヴィン星ではどんな波乱に富んだ冒険が待っていることか。エネルギー充塡(じゅうてん)120%。ヴィン星に向けて……!!

なんだ、そういうことだったのね。

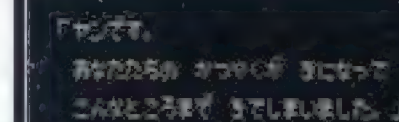
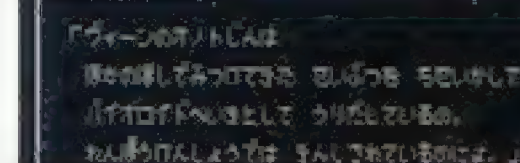
冒険はまだまだ続く!!

SCENARIO 4

シナリオ▼4人
冒険は4つめの惑星"ヴィン星"へ

ヴィン星に到着すると、いきなり連邦評議委員会を紹介されてしまう。とりあえず他にあてもないので行ってみた。すると、どこの部屋でもダリル星人との会議が開かれていたりする。どうやら平和交渉が行われているようだ。中央の建物の中に入ってみると、アルムという人物がいるので話してみよう。すると、ロード人の科学技術を知るためにマニュアルが必要だと言うのだ。献上する。するとスターシップをくれるのだが……。

ということは、連邦評議委員会に行けということか。とりあえず行ってみることにしよう。

この怪しい老人は一体何者なんだ!?全く、わけわからんこというなー。でもこの星には何かありそうだね。

初対面だっていうのによくそんな重大なこと言うなー。この先あんた苦労するよ。

ここが会議室か？　それにしてもずいぶんとはなれて会議するんだねー。

またまた登場毎度おなじみのヤンさんです。この人、何か秘密を握っているような気がしてならないな。

この人、同郷の奥さんです。やっぱり同郷のよしみというのは強いのよねー。奥さん、いいじゃないですか(何がだ)。

スターシップをくれちゃうなんて気前がいいねー、このおっさんは。

これが、アムルさんからいただくことになる我々のスターシップ。ちょっと汚れているようだけどまぁ、飛べればいいやね。よく見ればかっこいい気もするし……。

ボナンザブラザーズ

セガ／5月17日発売／6,000円／ACT／4M

個性的なキャラクターと愉快な演出がウリのコミカルアクションゲームだ。今回は発売直前特集としてステージ5までの全体マップを公開しよう。

バッドタウンに巣喰う悪人たちを一掃せよ

この「ボナンザブラザーズ」がどういうゲームなのか前回すでに説明したけど、ここでもう1回だけ簡単におさらいしておこう。

舞台となる場所は、悪人たちがはびこる街〝バッドタウン〟だ。2人の主役「ボナンザブラザーズ」は、この街に住む善良な市民を守るために、悪人の建物からお宝を盗み出す正義の泥棒なのだ。

悪徳商社、インチキカジノ、ニセ札造幣所などから悪行の証拠となる物品をせしめたら、屋上に用意してある飛行船でトンズラしてステージクリアとなる。

しかし建物内部にはガードマン、機動隊、金で雇われた大男などが寝ずの見張りをしているので、簡単には盗みを働くことはできない。そこで、2人が持っているショックガンが効果を発揮する。これを撃てば、見張りを一時的に気絶させられるので、その隙にお宝を頂戴できるというわけ。

もちろんビデオゲーム版と同じく、2人同時プレイも可能で、愉快な演出が随所に盛りこまれているコミカルなアクションゲームだ。さあ、君は制限時間内にお宝をすべて盗み出すことができるか？

ショックガン、プレス機、何でも利用して見張りを気絶させろ

お宝を全部頂戴したら飛行船で失礼スルゼ！

STAGE 1　商　社

バッドタウンから悪を追放するための最初の仕事先は悪徳商社だ。盗み出すお宝は、手下げ金庫、フロッピー、書類などが計4つ。

最初のステージということで、建物の作りはシンプルな2階建てだ。特殊なトラップはないので、見張りをショックガンで確実に気絶させて進もう。2階右の機動隊が2人いる難所は、右からつっこむよりも、1階のお宝を取ったあと左側から侵入すると楽だよ。

2階建ての質朴な社屋は世間をだますための仮の姿だ

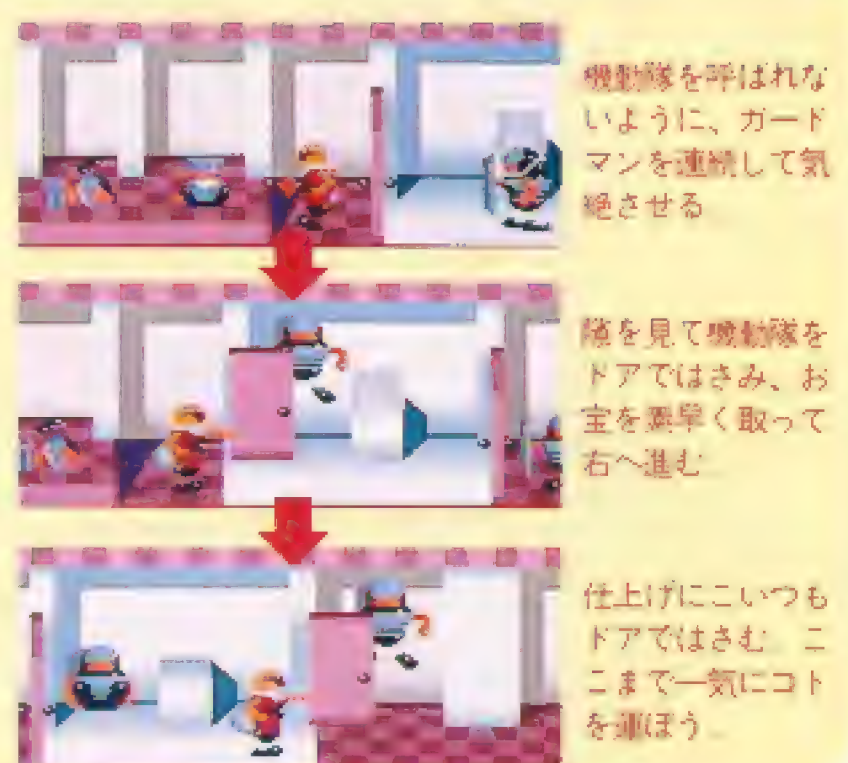
簡略全体マップ

最後のお宝はこうして取れ！

ここのお宝は左から取りに行こう。まず左にいる紫のガードマン2人を気絶させたら、ドアを開けずに様子をうかがう。そのとき紫のガードマンが目を覚ましたら、間髪入れずに撃って動きを封じておこう（見つかると機動隊をよばれる）。そしてドアの向こうに機動隊が寄ってきたら、すぐにドアではさみ、お宝を素早く取る。もう1人の機動隊は、ヤツが気づいて侵入してくる前にドアで気絶させてから一気に出口へ。

機動隊を呼ばれないように、ガードマンを連続して気絶させる

隙を見て機動隊をドアではさみ、お宝を素早く取って右へ進む

仕上げにこいつもドアではさむ。ここまで一気にコトを運ぼう

スタート地点

ここからトンズラだ！

STAGE 2 大富豪の邸宅

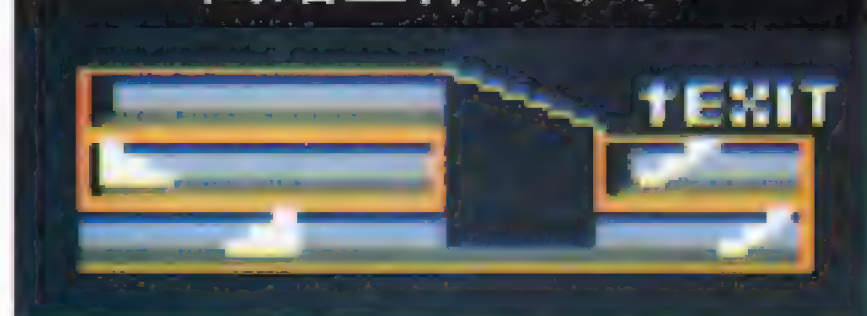
この家は本館と別館に分かれている。別館へ行くには1階の吹き抜けを通るか、本館3階から滑車を使って入るようになっている。

トラップは空き缶とほうきが各1つずつあるが、ジャンプで越えれば大丈夫。それにしても、どんな悪行を重ねたらこんなにデカい家を建てられるんだ？

NEXT TARGETS ARE

手下げ金庫、札束などが計5つ。家の中に貴重品が無造作に散らばっている

簡略全体マップ

↑EXIT

ここの機動隊は振りきれ！

ここは階段を登った時点で機動隊に見つかってしまうので、左の奥でヤツが来るのを待ち、先月説明した技を使ってやり過ごそう。しつこく追ってくるけど、一目散に逃げればスクロールで消えてくるはずだ。

ドアを開け、ガードマンを撃ち、ただひたすら走ればギリギリで消せる。

無敵の時間を有効に使おう

タンスの手前にあるお宝は、この部屋に入ったらすぐに最短距離を歩いて奪おう。

実はお宝を取ったあと、ほんの少しだけ無敵になるので、その間にガードマンを気絶させればいい。モタモタしているとお宝を取る前に撃たれるので注意しよう。

お宝をムンズとつかんで無敵状態のうちに撃つ。

スタート地点

お宝

STAGE 3 カジノ

このステージからは手ごわい機動隊の数がグンと多くなり、これまでと比べて荒いプレイではクリアしにくくなっている。しかもほとんどの機動隊が、気絶させにくい位置でうろついているのだ。でも屋上に出てしまえばあとはけっこう楽に進めるよ。

NEXT TARGETS ARE

CASINO

スロットマシンの本体を持ち出すとはまさに怪力無双な兄弟といえよう

簡略全体マップ

EXIT↑

ここは全力疾走で抜けるべし

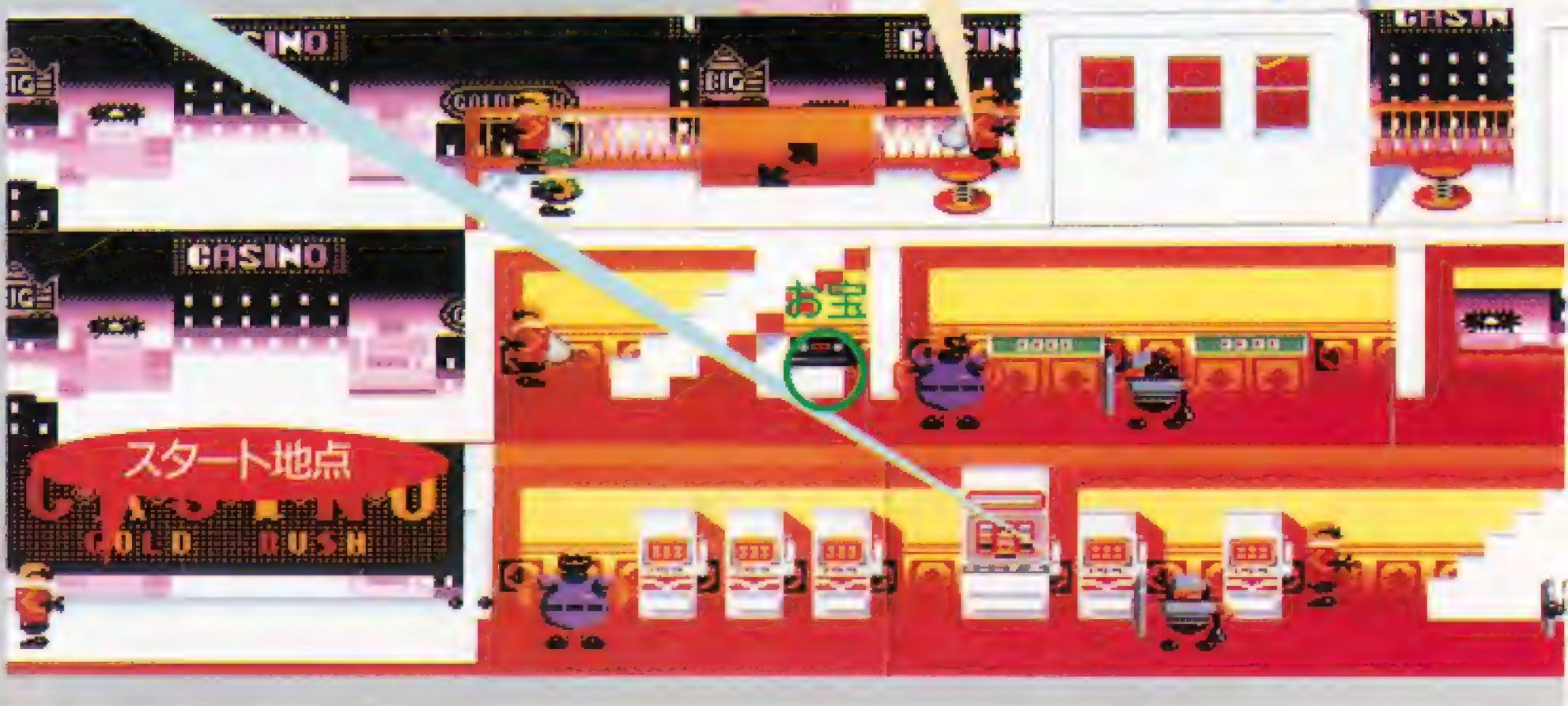
スタート直後にドアで雇われ大男をはさんだら、脇目もふらずに最初の階段を駆け上がろう。そばにいる機動隊が銃を撃ってくるが、当たる寸前でかわせるはずだ。

弾をかわしたあと、機動隊が追ってきてもスクロールで振りきれる

バネでのジャンプ中は無敵

屋上にあるバネに乗ると、一気に最上階まで移動できる。しかも、跳ねている間もショックガンが撃てて、左右に動くこともできるのだ。おまけに見張りの攻撃をいっさい受けつけなくなるので、おおいに利用しよう。

お宝

スタート地点

滑車に乗って壁をぶち抜け！

本館のお宝を取ったら、ここから滑車に乗り、別館の壁を体当りで破壊して侵入だ。滑車に乗りそこなって下へ落下したら、登り直さなくてもいいから、そのまま右へ進もう。

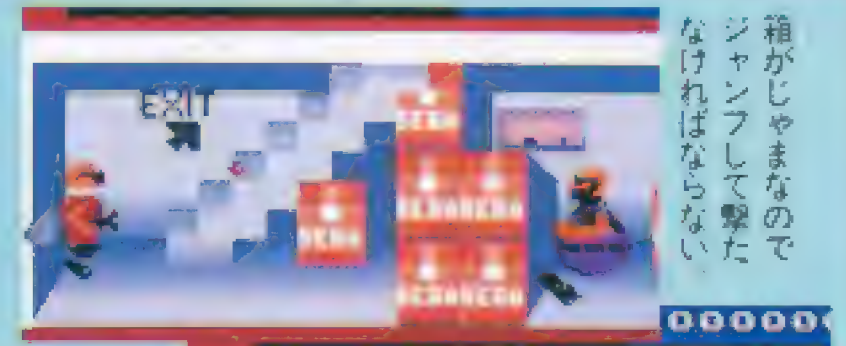
侵入したら目前に大男が。痛む体をさする暇はない。

２人仲良く地面にめりこむの図。

雇われ大男は1発じゃ倒れないぜ！

滑車でここへ来た場合は、雇われ大男がいきなり爆弾を放り投げてくるので、ひとまず階段のわきへ避難だ。

ヤツの攻撃がやんだら遠くからジャンプしつつショックガンを撃ち、少しずつダメージを与えよう。なにしろ４発当てないと気絶してくれないからね。そのあと１階にある最後のお宝を奪ったら、もう１回大男を気絶させて屋上からオサラバだ。

箱がじゃまなのでジャンプして撃たなければならない。

爆弾が転がってきたら、いったんここへ逃げこめ。

ここからトンズラだ！

お宝

ジャンプ中は爆弾が転がってきても平気のへの字

ここからトンズラだ！

見張りは無視して出口へ

出口のそばの見張り２人は、ヘタに相手をすると９割がたやられてしまう。ここは、手前のバネでジャンプしてきたら、とっとと出口へ向かうのが得策だろうね。

ボヨーンと跳ねながらタイミングのいいときを狙う。

それ、いまのうちに階段を登ってしまえ

このお宝は右から取りに行こう

ここのお宝は、左から行くと機動隊に見つかってしまうので、遠回りだけど真上の（２階）お宝を取ったあと、右の階段から素早く降りて、機動隊を背後から気絶させると超簡単だ。

右の階段から降りたらこいつを背後から気絶させたのち、お宝を取って左の階段へ。

ボナンザブラザーズ

STAGE 4 造幣所

2階以外はいちおう通路がつながっているものの、お宝が左右にはっきり分かれた建物だ。2Pの場合は一緒に行動するよりも、左右に散って分担すると、1人プレイのときほど制限時間に悩まされないだろう。それから、うっかり味方をプレス機で潰さないように。

お宝はニセ札そのものが3つと、印刷用の原版が3つだ。

簡略全体マップ

いたるところにあるプレス機を利用しない手はない

おそらくニセ札の製造に使っていると思われるこれらのプレス機は、うまく使えば楽に見張りを気絶させられる。使いたいときは、レバーの横に立って（壁に体を押しつけちゃダメ）ショットボタンを押そう。車にひかれたカエルのごとくペラペラになるぞ。

レバーをつかんでプレス機発動の準備。さあ、来なさい！

むんっ！　全身の力をこめて潰してやったぜ。

ホーラ、気持ちいいほど薄くなった。おまけにこの状態でレバーを連続して押せば、1回につき6千点も入るんだぜい。さあ、稼げ！

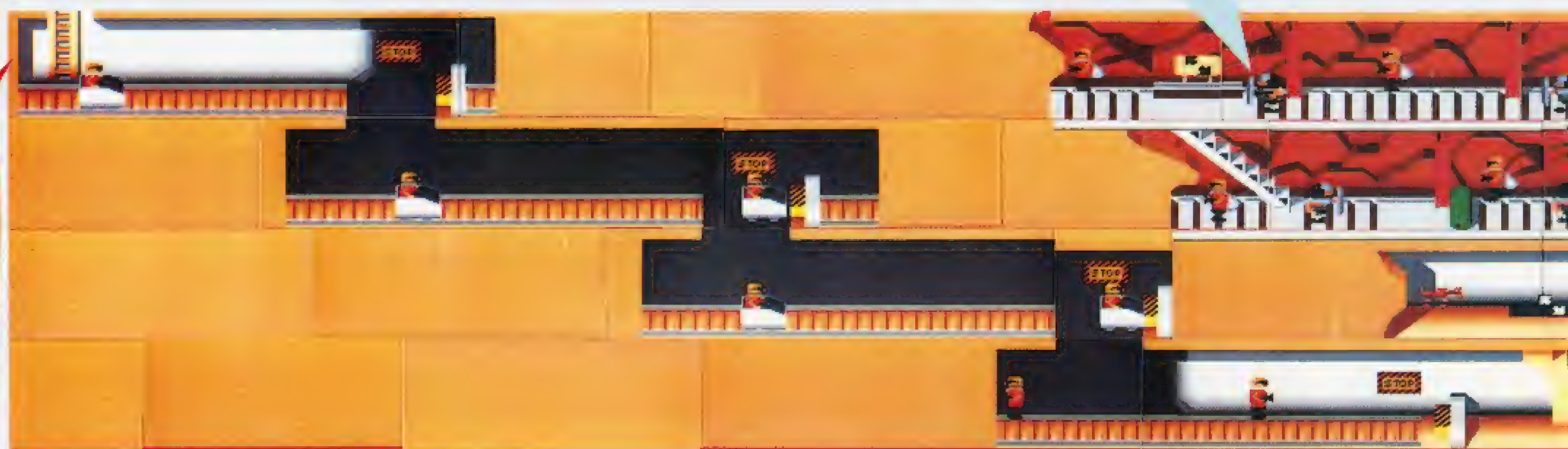
STAGE 5 地下の金塊

お宝は発破などが4つだけしかない。金の発掘に使用するのだろうか？

いきなりトロッコに乗った状態で始まるステージだ。猛スピードで走るトロッコはあちこちで壁に当たりながらも、なんとか2人を奥まで送ってくれるが、最後に大破してしまうのだ。これでもう後戻りはできないぞ。

簡略全体マップ

機動隊の弱点はワキ腹だ

この機動隊は、いままでのと一味違って、侵入者を発見しても追いかけずに、その場で発砲する性格だったりする。そのため、いままでは有効だったすり抜けが通用しないのだ。こいつを確実に気絶させるには、まず距離を開け、奥と手前に座標をずらしつつ弾をよけよう。そのとき、うまくヤツを奥のラインへ誘導できたら、階段に降りないようにして一気に距離を縮めるのだ。

番犬初登場

番犬は、遠吠えで他の見張りをよばれる前に気絶させるのが一番。なにしろ犬だから足が速く、逃げてもアッサリ追いつかれてしまうからね。

3階の通路はできれば避けよう

この通路は見通しがいいので、2人の機動隊に発見される前に撃つのが難しい。また、身を隠す場所もなく、すり抜けてやりすごすのも無理だから、時間に余裕があるかぎり通らないほうが無難だ。

あーあ、やっぱり強行突破してもこうなるのがオチか。ドアの向こうに逃げてもピッタリくっついてくるしなあ。

ここからトンズラダ!

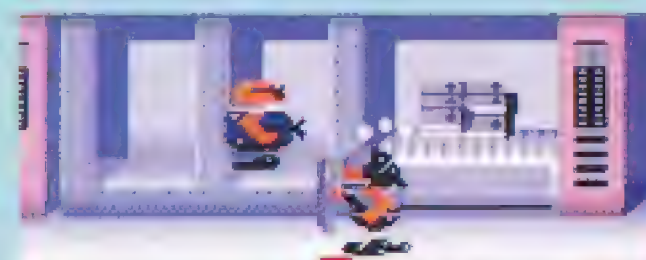
お宝

お宝

お宝

プレス機がなければ正攻法で

この2カ所にはプレス機が設置されていないので、ショックガンでケリをつけたいところだが、おそらく盾で攻撃を防がれてしまうと思う。

ここは機動隊が近づいてきたら、素直に奥の段差に乗って待ち、ヤツが飛びこんできたらすり抜けてしまおう。こういう状況に追いこまれたときにこそ、基本的な戦術を使用することが大切なのだ。

見つかったらジタバタしてもしかたない。隙間に入れ!

ヤツが重なったら殴られないうちに手前へ降りる

これでしばらく時間が稼げるぞ

すると、ヤツもこちらの座標に合わせようとして手前に来るはずだ。そのとき、盾を正面に構えている関係で、こちらに移動してくる一瞬、左右のワキ腹がガラ空きになるので、そこを撃てばいい。

こうして文章で説明すると、少しわかりにくいが、写真を見て理解してほしい。

銃弾を避けつつ、この位置にうまく誘導する。

そうしたらビュンと距離を縮めて、ここで待つ。

ワキ腹が空くのは一瞬だけだ。確実に撃たなければ!

ここからトンズラダ!

お宝

お宝

お宝

お宝

犬ッコロを黙らせろ!

階段のそばにいる番犬には、登ってきた時点でいやおうなしに見つかってしまうのだが、遠吠えで他の見張りを呼んでから噛みつきにくるので、こいつにやられることはまずないと思う。

むしろ、左のほうにいるガードマンが壁に身をひそめて、銃撃戦にもちこんでくることのほうがやっかいだ。

そのつど気絶させていくぶんには実害の少ない犬ッコロなんだけどなあ。

ちっ!やっぱり見つからずに来るのは無理か。

先に吠えられるとヤバい。なぜかというと……。

紫ガードマンが気づいて壁に隠れてしまうからだ。

ファステスト・ワン

ヒューマン／6月28日発売予定／7,500円／RAC／4M+B・B

今年のF－1グランプリも開幕し白熱したレースが展開されているけど、メガドライブでも久々にF－1が登場ゲームだ。ヒューマン参入第1弾はこだわり派にはオススメだぞ。

シビアな操作感覚がウリのF－1ゲームなのだ！

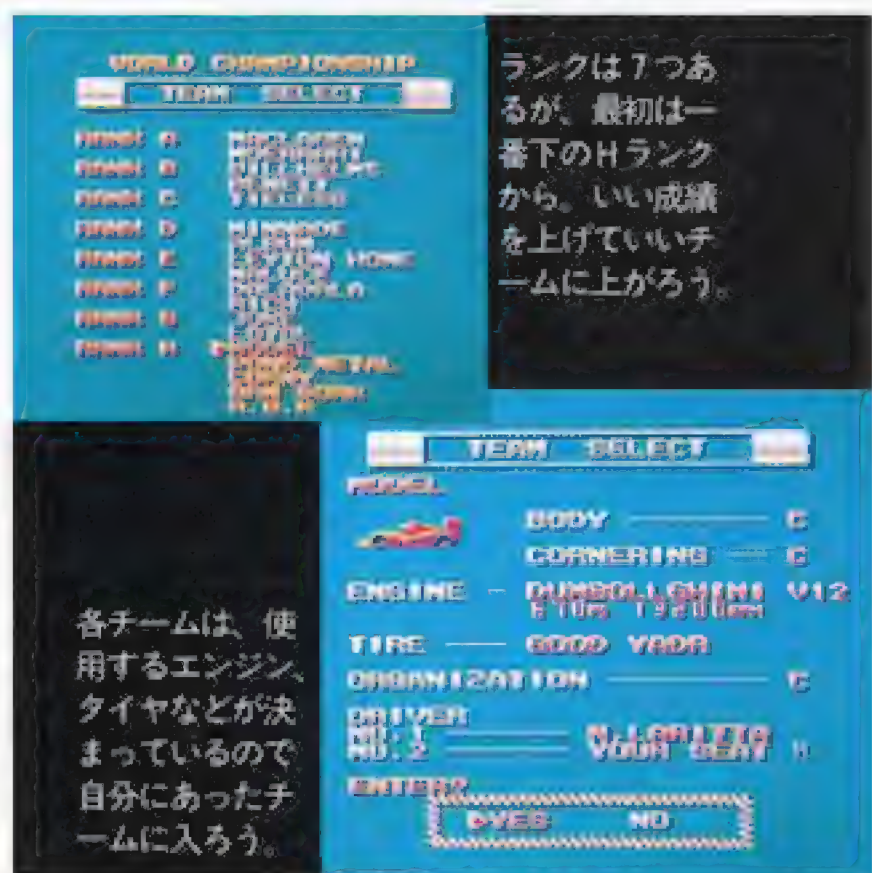
ヒューマンから参入第1弾として発売される「ファステスト・ワン」は、画面を見てもわかるとおり、同社がPCエンジンで発売し、シビアな操作感覚と3人同時プレイが特徴で人気だった「F1トリプルバトル」のメガドライブ版だ。さすがに3人同時プレイはできないものの2人同時のバトルはできるし、あのシビアな操作感覚はそのまま受け継がれている。「シケインを300km/hで曲がるな！」とか「ヘアピンを7速で抜けるな！」とか、他のレースゲームに満足できなかった人にはおすすめのゲームだぞ。

遊べるモードは16戦を戦いぬくワールドチャンピオンシップ、2人まで争えるバトル、練習＆記録に挑戦のテストランの3つがある。ちなみに電波のアナログジョイパッドにも対応している。アナログジョイパッドを持ってる人にはみのがせないぞ。

2人同時プレイでの画面レイアウトはすでにPCエンジンでもおなじみなのだ。

1 WORLD CHAMPIONSHIPモード

いきなりトップチームでは走れないのだ

「ワールドチャンピオンシップ」モードは、実在のF-1ドライバーをモデルにした35人のドライバーと戦い、ワールドチャンピオンをめざすモードだ。しかし、各チームはA～Hの8段階にランクが分かれているので、いきなりトップチームで走ることも、相手にすることもできないのだ。プレイヤーは最初のシーズンはHランクのチームで戦い16戦終了時の成績によって最高2ランクまでステップアップすることができるというわけだ。

ランクは7つあるが、最初は一番下のHランクから。いい成績を上げていいチームに上がろう。

各チームは、使用するエンジン、タイヤなどが決まっているので自分にあったチームに入ろう。

フリー走行 ～セッティングをチェック～

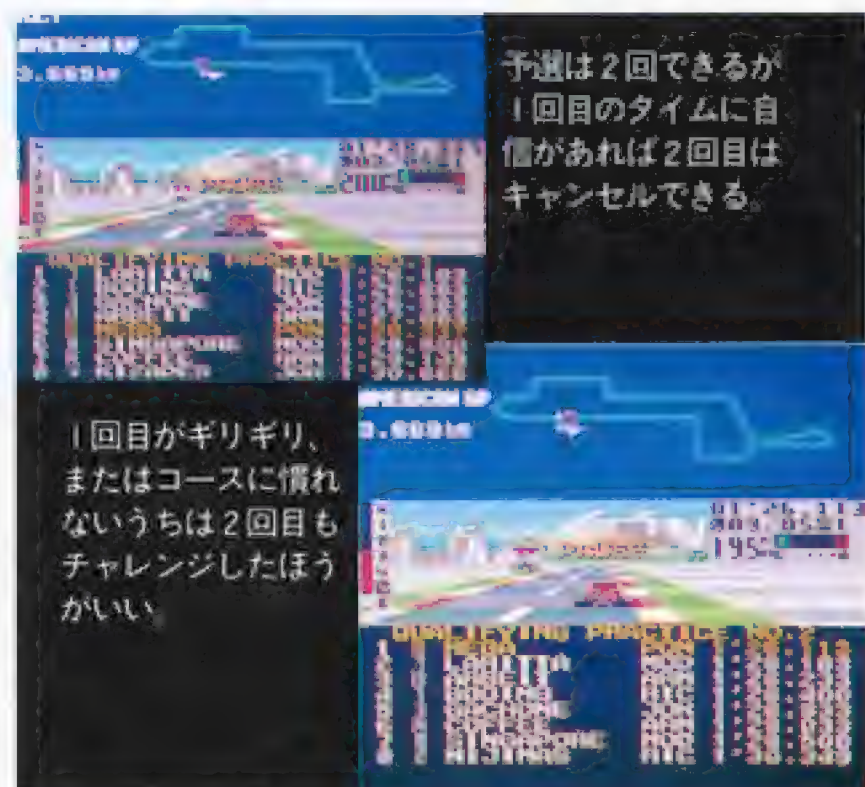
フリー走行はコースの特徴をつかみ、それに合わせてマシンセッティングを決めるという大事なものだ。とくに初めて走るコースの場合はフリー走行をしておくと、あとあと楽に走ることができるぞ。車のセッティングはハンドル、タイヤ、ウイング、ギアの4種類でそれぞれ4～5段階程度にセッティングでき、途中で変更したい場合は、1度走行をやめなくてはいけない。だけどフリー走行は5周1セットで何度もプレイ可能なので納得いくまで何回も挑戦できるのだ。

これから走るコースに合わせてハンドリング、ギア、タイヤ、ウイングについて設定を行なう。

1周ごとのタイムと、周回したなかでの一番速いタイムが表示される。10周まで走れるぞ！

予選 ～ひたすらタイムアタック～

予選走行は決勝レースに参加できるかどうかの生き残るためのタイムアタックで、同時に決勝のスタート位置を決める役割がある。

タイムアタック方法は、5周のタイムアタックを2回行ない、2回目の予選終了時に8位以上なら決勝進出となる（タイヤ交換は何回でも可能だ）。また、1回目に8位以内に入った場合、タイムに自信があれば2回目の予選をキャンセルしてもいいぞ（ただし、2回目で8位に入っていないと決勝には進めないので要注意）。

予選は2回できるが1回目のタイムに自信があれば2回目はキャンセルできる。

1回目がギリギリ、またはコースに慣れないうちは2回目もチャレンジしたほうがいい。

ファステスト・ワン

決勝 〜とにかく抜くのだ〜

予選が終わると決勝レースがはじまる。予選で8位以内に入っていない場合には、コンピュータのみの決勝レースを最後まで見学しなければならないのでツライぞ。決勝レースの前にはマシンセッティングの変更が可能だ。予選と天気が違う場合などはこの時点で変更しよう。

レース中の画面には、現在の周回数、現在のポジション、タイヤダメージメーター、シフトインジケーター、タコメーター、スピードメーター、ラップタイムが表示され、周回ごとに全体の順位とトップとのタイム差も表示される。またレースマップ上でも全体の状況をビジュアル的に把握することができるぞ。

レース中にピットサインが出たときや、自分の判断でタイヤの交換などをする場合はピットロードに入ろう。ピットロード走行中は自動的に走ってくれるから、その間にどこを修理するかを決定するのだ。ピットクルーの手が上がり、ピット作業が終わったら自力でスタートすればＯＫだ。

レースが終了すると結果が表示され１位には10点、以下２位６点、３位４点、４位３点、５位２点、６位１点があたえられるぞ。

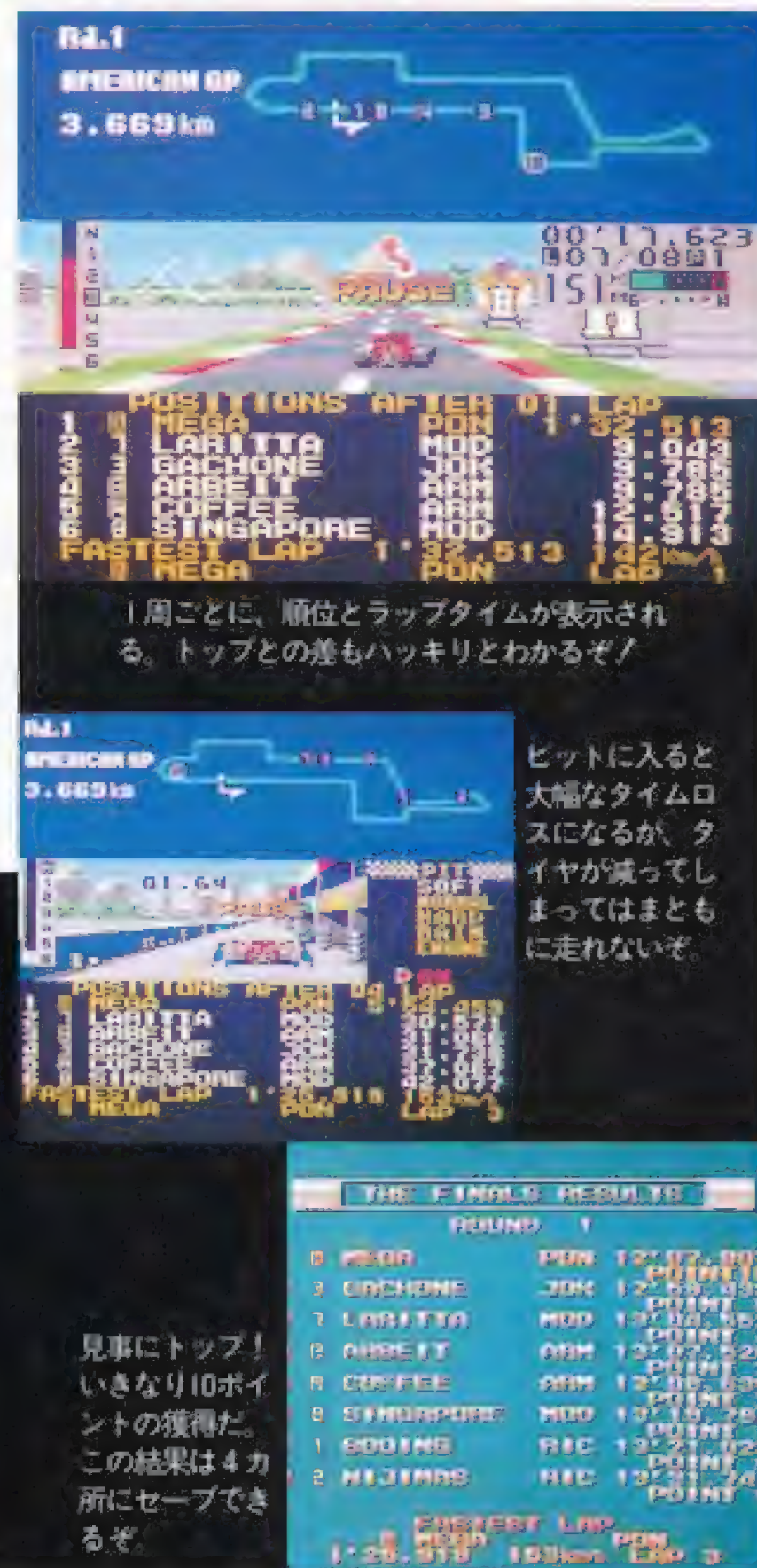
このようにして16戦を戦い好成績を残すとレベルの高いチームにアップすることができる（最高２ランク）。また、ランクアップできなかった場合には、同ランクの別のチームに移籍することもできるようになっている。

それから、ワールドチャンピオンシップモードの途中経過はバッテリーバックアップによって４カ所までセーブできるようになっているから便利だぞ。

いよいよスタート。やはりポールポジションは気分がいいし、有利な展開で走れるのだ。

１周ごとに、順位とラップタイムが表示される。トップとの差もハッキリとわかるぞ！

ピットに入ると大幅なタイムロスになるが、タイヤが減ってしまってはまともに走れないぞ。

見事にトップ！いきなり10ポイントの獲得だ。この結果は４カ所にセーブできるぞ。

2 BATTLEモード

このモードは人間対人間、または人間対コンピュータで対戦するモードだ。人間が２人参加した場合にはコンピュータ２台を含めて４台までのバトルが可能になる。

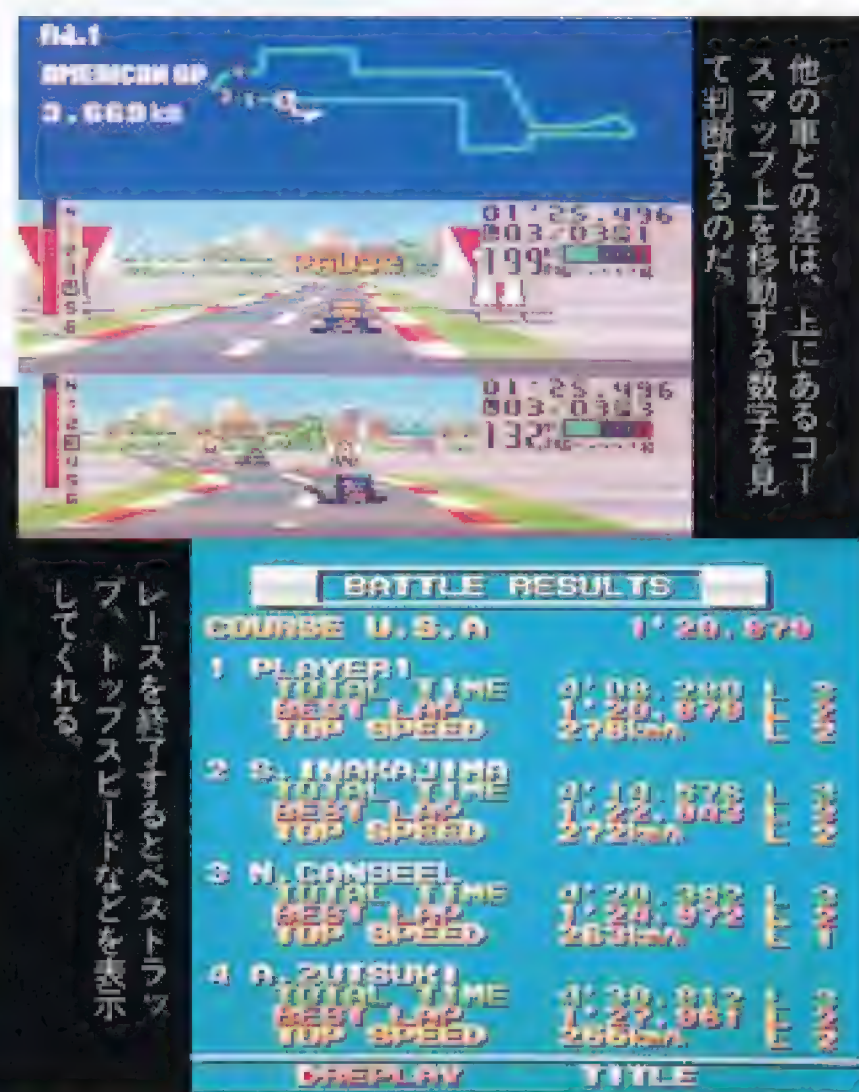
このモードで設定できるのは、バトル参加台数、コンピュータが担当するドライバー、コース、マシンセッティング、周回数、トラブルの有無などだ。〝マシンセッティング〟はワールドチャンピオンシップモードで登場したチームから好きなチームを選択するか、ボディカラーから使用エンジン、タイヤまで自分の好きなように作り上げるかという２つのセッティングができ、同時にウイングやギアなど通常のセッティングも行なえる。

〝周回数〟は３、５、７、10、15、20のいずれかが選べ、〝トラブル〟はエンジンのトラブルが起きるかどうかを設定する。

バトル終了後には順位結果と最高速のラップなどが表示されるぞ。

なんと、バトルではこんなにいろいろなパターンで遊べるのだ。やはり人間同士が面白い。

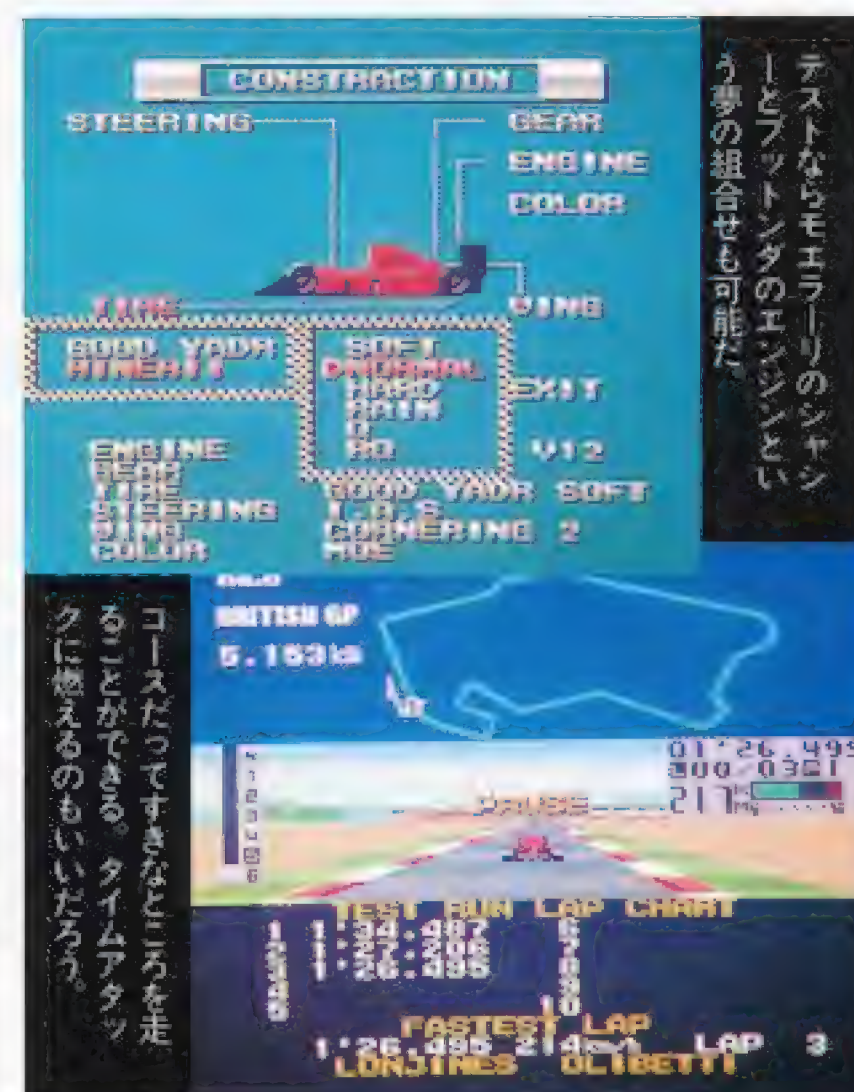
他の車との差は、上にあるコースマップ上を移動する数字を見て判断するのだ。

レースを終了するとベストラップ、トップスピードなどを表示してくれる。

3 TEST RUNモード

このモードでは全16戦のコースのなかから１つを選択してコースになれるための練習走行や、条件を決めてタイムアタックを行なうことができる。設定できる条件は、マシンセッティング、コース、路面状態、周回数だ。

走行中は最高速で走行した周のタイムと、平均速度が表示されるぞ。

テストならモエラーリのシャシーとフットンダのエンジンという夢の組合せも可能だ。

コースだってすきなところを走ることができる。タイムアタックに燃えるのもいいだろう。

マスター・オブ・モンスターズ

東芝EMI／7月下旬発売予定／7,800円／SLG／4M+BB

以前パソコン版で話題となったファンタジーシミュレーションがいよいよメガドラに登場する。RPG風味だから今まで食わず嫌いをしてきたSLG初心者にもおすすめだ。

SLG+RPG=?

ひと目見ただけだと、舞台をファンタジー世界に移しただけのＳＬＧに見えるこの「マスター・オブ・モンスターズ」。肝心の中身はといえば、ＳＬＧのゲームシステムにＲＰＧの要素を大幅に導入した、かなり斬新なものになっている。

例えば、今まで、ＳＬＧのユニットといえば近代兵器がほとんどで、それらに関心のない人々にとっては、なかなかなじめない面もあった。しかし、いわゆるユニットをモンスターに替えることによって簡単にユニットのイメージを思い浮かべることができるだろう。

また、かなり細かく描きこまれたモンスター（しかもかなりデカイ！）による戦闘シーンもプレイヤーをこの世界に引き寄せる手助けになるであろう。

システム自体もとっつきやすくできているため、例えばパソコン版にはなかったＡＩ機能を導入することで、どのようにユニットを移動していいのかわからない人でもとりあえずゲームを楽しむことはできる。それによってユニットをどう動かすべきなのかを学ぶことができるだろう。

そのうえ、大魔法というシステムによってユニットのＨＰを回復できたり、なんとユニットを眠らすことで１ターンだけ、攻撃を防いだりもできるんだ。かなりＲＰＧ的でわかりやすいゲームだ。

敵のユニット部分のモンスターを倒し続けると、ユニット自体が成長するといった点は、「ＲＰＧ的わかりやすさ」の典型といえる。

塔を占領した画面。塔の場合、その場所にモンスターを移動させるだけで占領できるんだ。

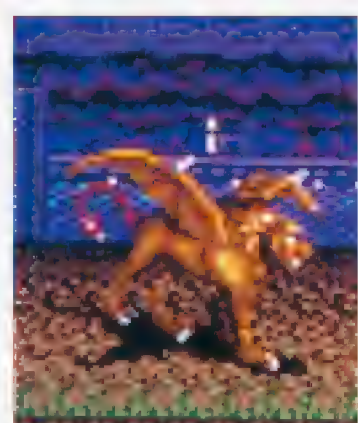
戦略モードの画面。以前に紹介した画面写真と比較してみると、かなり美しくなっているのがわかる。どちらかというとパソコン版に近い仕上がりだ。

80種類近くのモンスターの中からほんの一部を紹介

エンジェル

天使を名乗っているわりには天からイナズマを落とすライトニングで攻撃してくる。けっこう血も涙も無いって感じだ。

マンティコア

その鋭い爪で攻撃する。これといった特徴もないが低空を飛べるので山場でも移動力を消費しないのが強味か。

ミノタウルス

巨大な斧で攻撃する牛頭の巨人。ローマンとこれといった違いはない。まあ個人の好みでどちらかを選べばよいか。

ドラゴン

ファンタジーには欠かす事のできないモンスター。口から火を吹いて攻撃する。けっこう移動力もあるのでかなり使えるモン

マーメイド

やはり人魚だけあって海上での機動力はサーペントと並ぶ。しかしこんな弱そうなやつにやられるモンスターはやり切れない

リザードマン

トカゲと人の間の子。巨大な剣を使って攻撃してくる。まあこれといって特徴のないモンスターだ。

ペガサス

空を高速で移動できるため機動性はバツグン。そのためゲームの序盤では近くの城を占領するのにかなり役立つ。

サーペント

海竜だけあってその海上における機動力はかなりスゴイ。またＨＰもかなり高く、かなり強力なモンスターといえる。

ローマー

この中では一番人間に近い。しかし、それゆえに空中を飛んだり火の玉で攻撃したりもできない。つまりあまり特徴はない。

召喚するぞ

さて、このゲームにおいて最も重要なコマンドである召喚だが、（召喚できなけりゃモンスターがいない！）今までのシミュレーションゲームに比べると異なる点がいくつかある。

このゲームにおいて、召喚できるモンスターの最大数は自国を統治している塔の数＋1と決められているのだ。

つまり、いかに効率良く塔を占領するか、によって勝敗が決定するといっても良い。

したがって、戦いの序盤においては移動力の大きなモンスターで付近の塔を占領したほうがいいぞ。

召還メニューをだしたところ。現在この10種のモンスターが召還できるのだ。

で、この人が召還するところ。5人のマスターのうちの一人、ウォーロックなのだ。

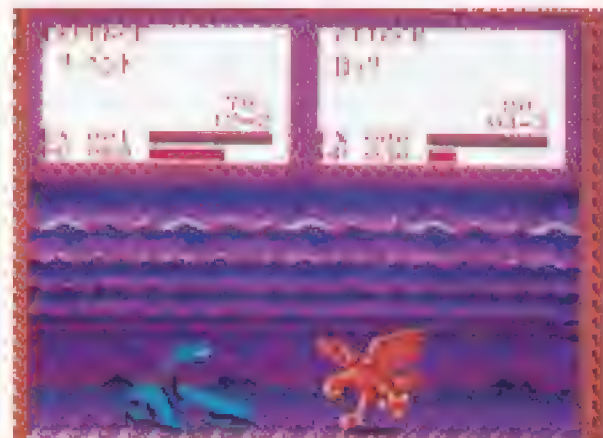
大魔法も使えるのだぞ

マスター・オブ・モンスターズ」のゲーム攻略法のカギとして大魔法がある。

「大魔法には、どのモンスターでも共通に使用できるものと、それぞれのモンスターだけが特別に使えるものがある。

味方のモンスターの体力を回復させる基本的な方法や、流星を降らせて敵のモンスターを攻撃する方法などバラエティに富んだ効果があげられる。　ただし、1ターンにつき1回しか使えないのでよく考えて使う必要性がある。大魔法「メテオ」を使うとモンスターの周辺に流星を降らせてＨＰを下げることができる。

これが大魔法のメニュー。かなりバラエティに富んでいるのがわかる。

この画面じゃよくわからないかもしれないけど、大魔法のメテオをつかっているのだ。

奥様教養講座　第1回　地形効果

さて、今日の講義はＳＬＧにおける地形の効果について行います。皆さんのなかには、敵のモンスターが近くにいるととりあえず、闘ってみるといった方はいないでしょうか。こういった傾向は、特に無軌道な若者に多いのですが、せいてはコトをしそんじるというではありませんか。下の例をもとにするならば、サーペントさんは海が専門なのですから、陸上からではなく、海上から攻撃することによって、約3倍の確率で敵の攻撃をよけられます。

では本日の講義はここまで。

使用前

使用後

以前私はドカドカ敵モンスターの攻撃を受けてしまうひ弱な少年でした。ところが海辺に移動した途端、みるみるうちに敵の攻撃をよけられるようになり、今では毎日がバラ色です。（サーペントさん・15才・植木屋）

精霊までいるのだ

精霊というわりにはグロイなあ！

ファイヤー

炎の精霊だぞ。割とオーソドックスにファイヤーボールで攻撃する。見た目はちょっと弱そうだぞ。

ウォーター

水の精霊のくせにファイヤーボールで攻撃してくる。なぜなんだろうか。なぜなんだろうかってば。

エアー

空気の精霊。コールドブレスと呼ばれる冷たい息で攻撃する。北風ぴゅうぴゅう吹いているって感じだ。

アース

地の精霊。ヘルファイアという大地からわき出る炎で攻撃する。はっきりいって一番かっこいいぞ。

初心者でも楽しめる

さて、今回の記事においてはページ数の関係もあって、このゲームのシステムを軽く紹介する程度で終わってしまった。

しかし、このゲームの売りであろう「ＲＰＧ的とっつきやすさ」は充分わかっていただけたと思う。しかもこのゲームはかなり奥が深く、次回の紹介においてはモンスターや大魔法、地形効果についてもっとつっこんで紹介をしていきたいと思う。

また、このゲーム、従来のＳＬＧとは異なったアレンジがされているので生粋の（？）ＳＬＧマニアにはとまどう点があると思うが、「ＲＰＧはやった事があるけど、ＳＬＧはちょっと・」といったＳＬＧ初心者にはかなり感覚的にわかりやすいゲームだろう。

また、そうやって始めた人々もやっているうちにこのゲームの奥深さに気づき、しだいにＳＬＧ自体の楽しさに目覚めるだろう。そういった意味において、このゲームは格好のＳＬＧ入門用のゲームといえると思う。　次回の紹介をお楽しみに。

マスター・オブ・モンスターズ

ファイアームスタング

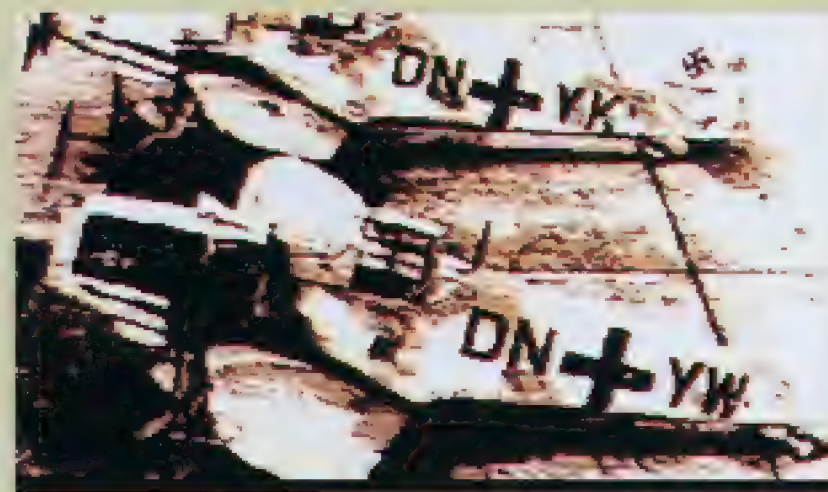
●タイトー／5月31日発売予定／6,800円／SHT／4M

撃って避けるのが基調の、横スクロールシューティング「ファイアームスタング」。発売直前に各ステージを細かく紹介しよう。世界史の教科書なんかあると、わかりやすくていいぞ。

アメリカ空軍の切り札、P-51Dムスタングで日独軍を叩き潰せ

第2次世界大戦中、当初日本軍やドイツ軍の日独軍側に押され気味だったアメリカ軍は、世界最強の戦闘機を作り上げた。その名は、P-51Dムスタング。プレイヤーはこの戦闘機に乗りこんだアメリカ空軍のエースパイロットとして、指令を受ける。そして、世界各地に飛び、ムスタングで日独軍の侵攻を叩き潰すというワケだ。

このゲームはビデオゲーム版の「USAAFムスタング」を移植したものである。メガドラ版のオリジナルのシーンがない代わりに、忠実な移植を心がけてくれたようだ。もちろんビデオゲーム版で好評だった背景の多重スクロールするところなんかも、移植されている。堪能(たんのう)してくださいよ。

雄姿を懐かしむデモを見よ

そもそもムスタングを見て懐かしいと思う日本人は少ないだろう。アメリカの戦闘機だしね。ムスタングの性能については、最高速度780キロで、ターボチャージャーを搭載していたそうだ。切り札的存在と伝えられているが、実際にはただ速いだけの戦闘機だったらしい。活躍したのは事実なんだけどね。ムスタングを知ってる人も知らない人も、デモ画面を見たら「ああ」と感嘆の声1つでもあげてほしい。

ジャンジャカ取ってジャンジャカ強くなれ〈武器・アイテム篇〉

最近のシューティングにしては珍しく、武器は機銃と爆弾だけである。まあ、第2次大戦が舞台なんだから、戦闘機からレーザーとか出ちゃったらやっぱりマズイでしょ。ハズレの武器がない分ゲームはやりやすいハズだ。

機銃は空中の敵機を、爆弾は機銃4発分程度の威力で地上や海上の敵機を破壊できる。その他にファイナルウェポンとして〝ストライクフォーサ〟という必殺のエネルギー弾も使用可能だ。絶体絶命になったら使うとよい。

こいつらを撃つ！

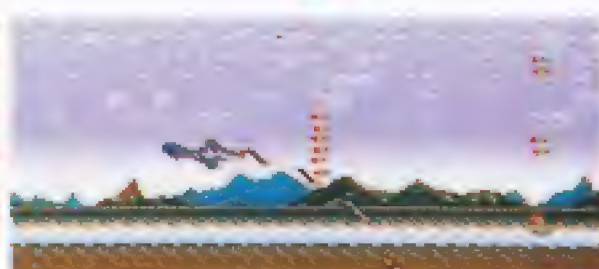
アイテム輸送ヘリだ。自分を犠牲にしてアイテムを届けてくれる

これを破壊すればアイテムが2つも手に入る。逃した日には後悔で夜も寝られないぞ。

パワーアップ

ムスタングの攻撃力は3段階まで強くなる。やられても1段階下がるだけなのでちょっと安心。

初期段階 機銃は前方のみ、爆弾は2連射だ。最初はコレで我慢

第2段階 機銃は2方向で爆弾は4連射。ソコソコ戦える程度だ

第3段階 機銃は3方向で爆弾は6連射。これで最高装備となる

ストライクフォーサ

巨大な光弾を発射して、画面中の敵すべてにダメージを与える。敵弾も消し去ってくれるスグレ物。

ちえすといけー!!

困ったときにはストライクフォーサだ。使うときは薩摩示現流の精神で使え。

1UP

自機であるムスタングのストックが1機だけ増える。最高8機までストックできる。ためるベシ！

じゃ、飛んでもらいましょーか

MISSON STAGE 1 1940.6.6 ノルマンディ

ドイツ軍が、大型輸送機を使ってたくさんの部隊をノルマンディへ送り、制圧しようとしている。これを阻止するのが、最初の任務だ。バキバキ連射して敵を一掃していると、難易度が上がってしまうので、序盤はよけに徹することをオススメする。このステージでアイテムをすべて取れば、もう最強の状態になってしまうのだ。ああ、楽ちんちん。

戦闘機の波に戦車が1台。これぐらいだったら機銃を撃つ必要もないだろう。よけまくれ。

ムスタングを撃ち落とそうとする高射砲だが、いかんせん弾がショボすぎる。相手にならんよ。

序盤の戦闘機は、正真正銘のザコだ。撃ち落とすまでもないだろう。

輸送ヘリが逃げてしまうぞ。撃て、撃てー。

中型飛行艇はパワーアップの必需品。あわてず騒がずいただこう。

Boss ME321

これがドイツ軍の大型輸送機だ。3方向弾をムスタングへ撃ってくる。こちとら戦闘機、輸送機に負けてられない。

撃墜！

上から爆弾を連射してやれば、簡単に倒せる相手だ。ストライクフォーサなど必要なし。

MISSON STAGE 2 1940.8.10 トラック島

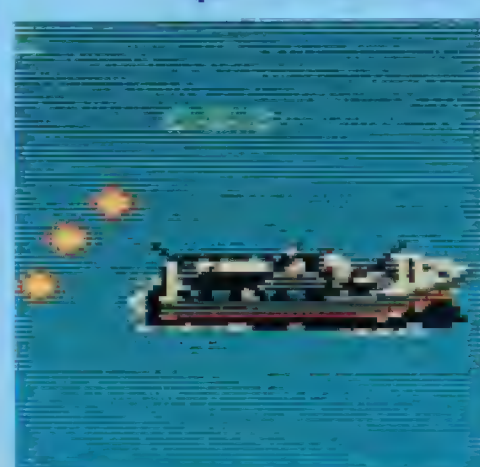
トラック島海域に日本軍が侵攻しつつあるという情報が入った。これを確認して阻止するのだ。今度は戦車の代わりに船が現れるので、空中、海上ともに気が抜けない。後半で1UPが出現するから必ずいただいておこう。ちなみにこのゲームは、Cボタンに連射機能がついているが、Aボタンを自分で連射したほうが早い。機能に頼りっきりはいかんぞ。

こんな大きな鉄の塊が、空を飛ぶんだから飛行機って不思議だよな。でも1発当たれば落ちちゃうけど。

前へならえ！

規律正しい日本軍。そういえば名乗りをあげてから戦うのは日本だけらしい。ああ、律儀な人々。

海は広いな大きいなと、歌ってる間にも日本軍は追撃してくる。景色を楽しむことを知らんのかね。

船のかなしみ

海上を自分の庭みたいに活動する船もムスタングの爆弾1つで撃沈してしまう。はるばる漕いできたのに気の毒だなあ。

Boss 九五式水艇

[illegible]弾を落とされるんだったら潜水艇のほうがマシかもね。

ファイアームスタング

MISSON STAGE 3 1942. 5. 13 サイパン

サイパン上空を日本軍爆撃部隊が侵攻している。今回の任務は上陸される前に撃破することだ。海上から一気に上昇して高層での戦闘となる。心配の種は2度出現する大型機の編隊だ。こんなときこそ、ストライクフォーサの出番だぞ。たまりにたまったモノも吐き出すように使え。迷ってると返り討ちに会うだけだ。

夕日に照らされた積乱雲がとてもきれいである。ポーズをかけてゆっくり観賞したいものだ。

囲まれたらストライクフォーサチャンス。「らぇすとー」とかけ声をかけて発射するのが礼儀だ。

アル・フセインを迎撃するパトリオットミサイルのような飛行機。

サヨリのような飛行機もいる。見た目が情けない。

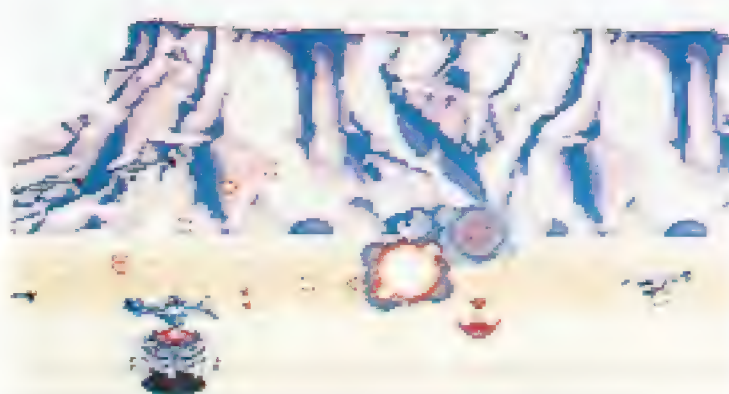
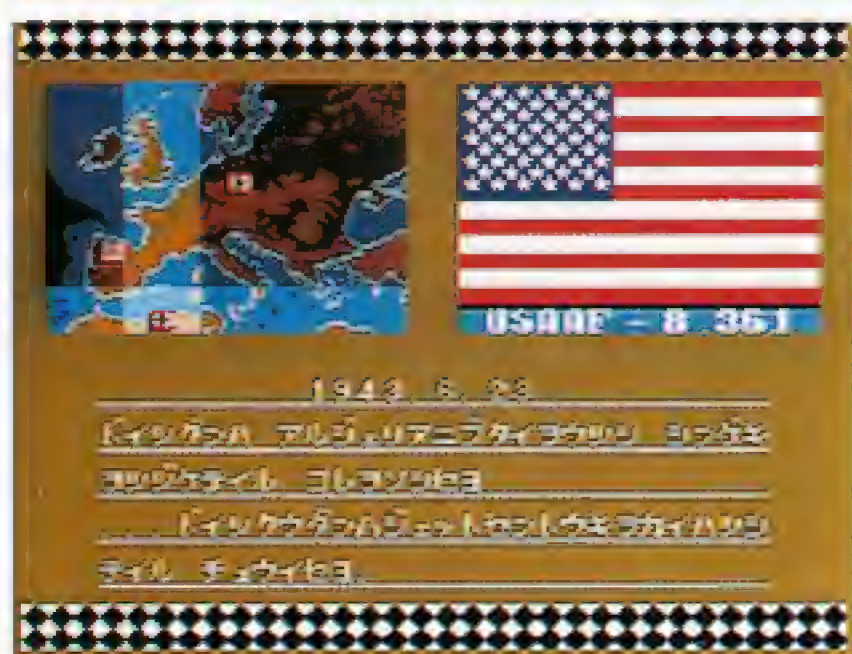
暗くなっても戦いは続く。戦争に労働基準法もへったくれもない。

Boss 九九式陸攻

ボスは日の丸が青空に映える爆撃機だ。基本は接近して撃っては避けの繰り返しだ。つらいときはストライクフォーサ。

慣れないうちはこれでもかとの撃ち返しだ。ゲームでよかったと思う会心の一撃だ。

MISSON STAGE 4 1943. 6. 23 アルジェリア

ドイツ軍はアルジェリアに部隊を移し、進撃している。これを阻止せねばならない。しかし、ドイツ空軍がジェット戦闘機の開発に成功したらしいので、注意せよとのこと。そのジェット戦闘機だが、あまりにもスピードが速いので撃ちもらすとあっという間に画面上から消え去ってしまう。パワーアップしてバキバキ連射していればなんの問題もない。

パワーアップしていれば低空で戦闘したほうがよい。やればわかる。

ここで1UPを取りに行くとホーミング弾の餌食になる。落ち着け。

ばらまくヤツ

円状に弾をバラまいて逃げて行く卑怯なヤツ。正面から撃ちまくれば、バラまく前に倒すことも可能だ。

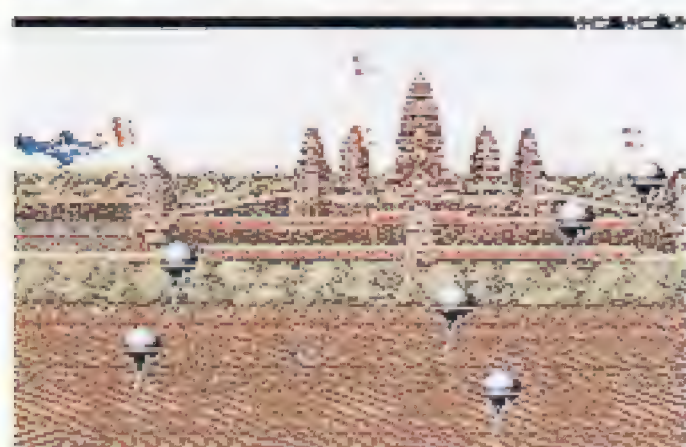
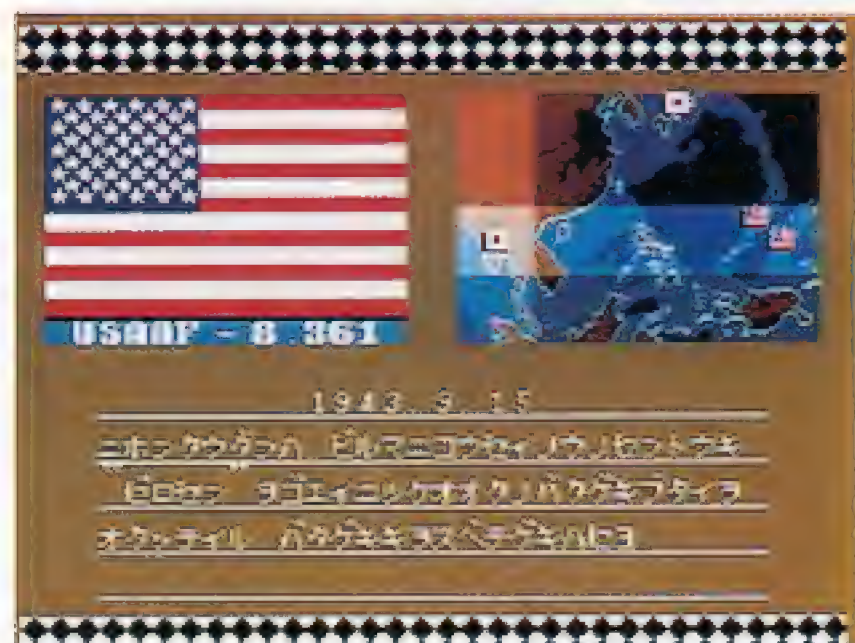
上空を飛んでいるのがジェット戦闘機だと思う。とにかく速いぞ。

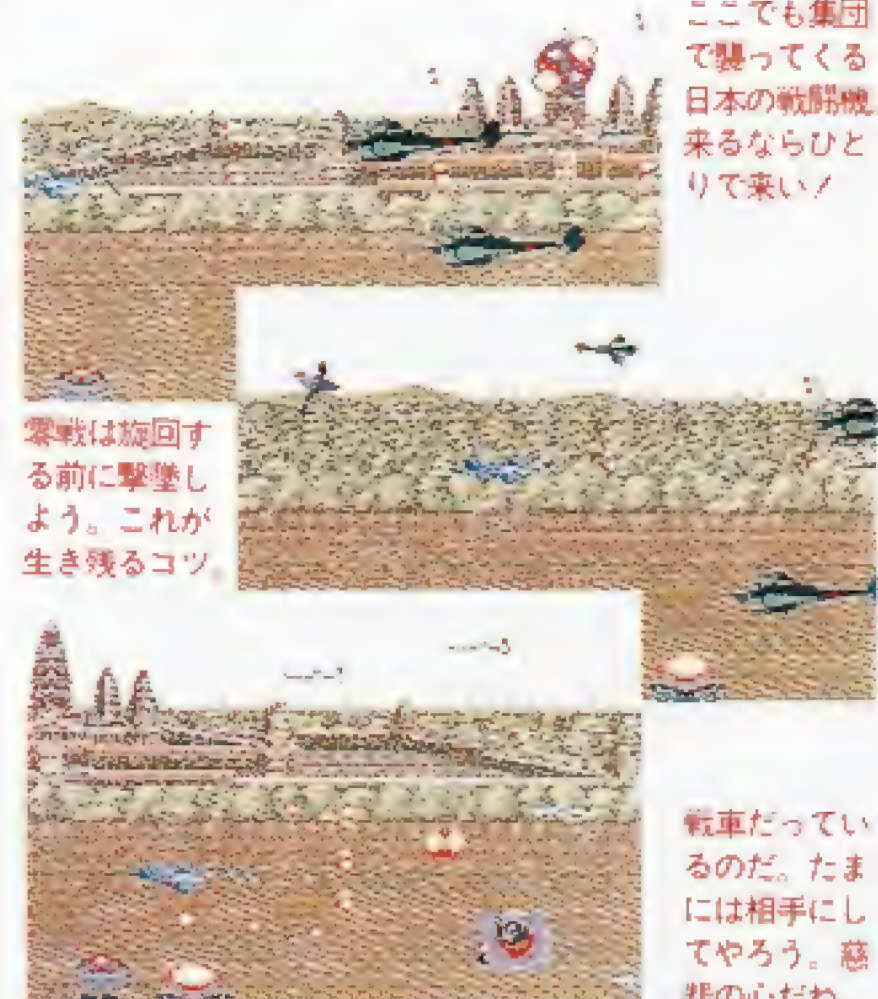
Boss BV141

こんな砂漠にもボスはいる(当り前)。弾をワラワラ出してくるので、避けきれなくなったらストライクフォーサだ

赤いのが憎いらしいが、撃ち分けなどせず連射せよ。がんばれー

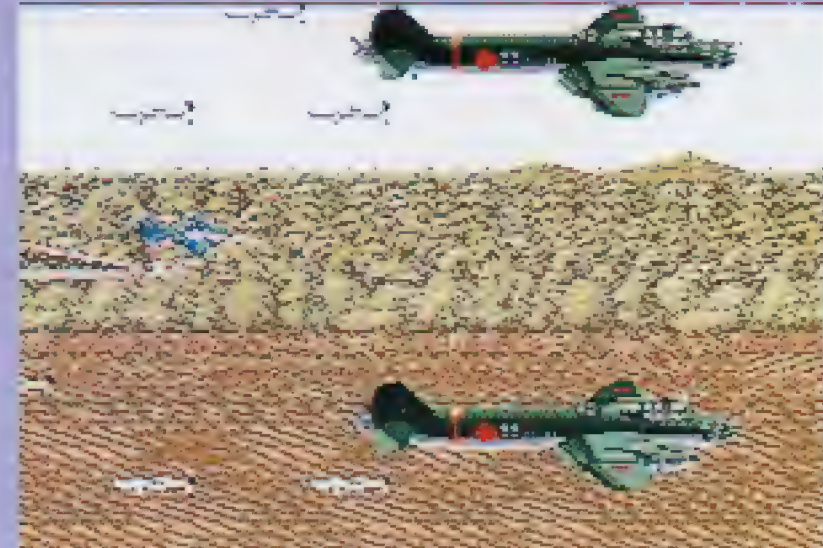
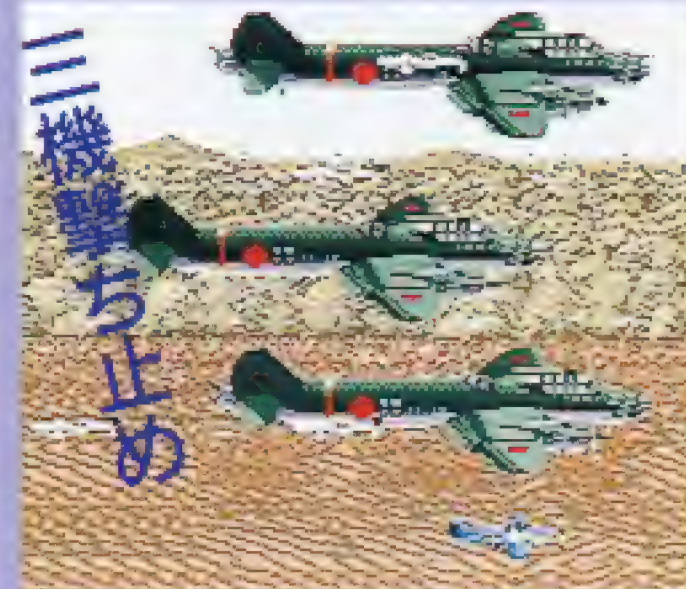
MISSON STAGE 5 1943. 9. 15 ビルマ

日本空軍はビルマに高性能の戦闘機"零戦"を護衛をつけ、たくさんの爆撃部隊を送っている。これをすべて撃破しなければならない。エキゾチックなビルマの風景をバックに零戦が飛び回るわ、風船爆弾は漂ってくるわで、日本軍の気合いがビリビリ伝わってくる。油断していると、瞬きしている間に撃ち落とされるぞ。特に零戦には気をつけること。

風船爆弾、すなわちバルーンボンバー。昔、タイトーのゲームにあったな。懐かしい話だね。

画面左上で撃っていれば、風船爆弾は敵ではない。中型飛行艇のアイテムも画面左で取ればよい。

ここでも集団で襲ってくる日本の戦闘機。来るならひとりで来い！

零戦は旋回する前に撃墜しよう。これが生き残るコツ。

戦車だっているのだ。たまには相手にしてやろう。慈悲の心だね。

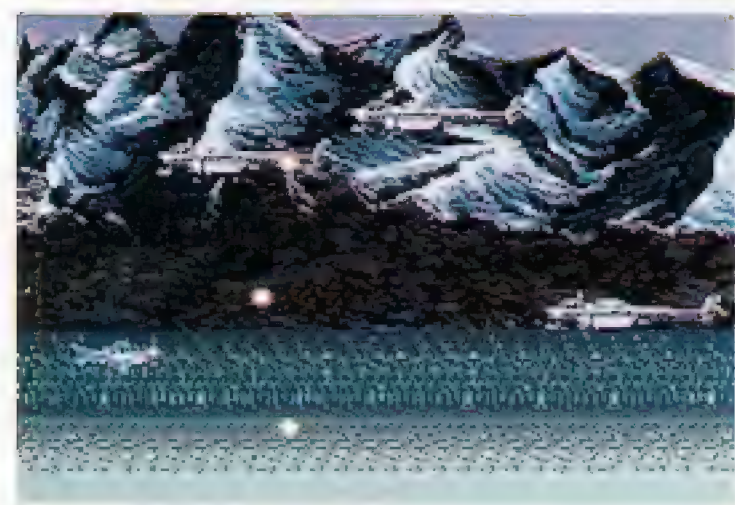
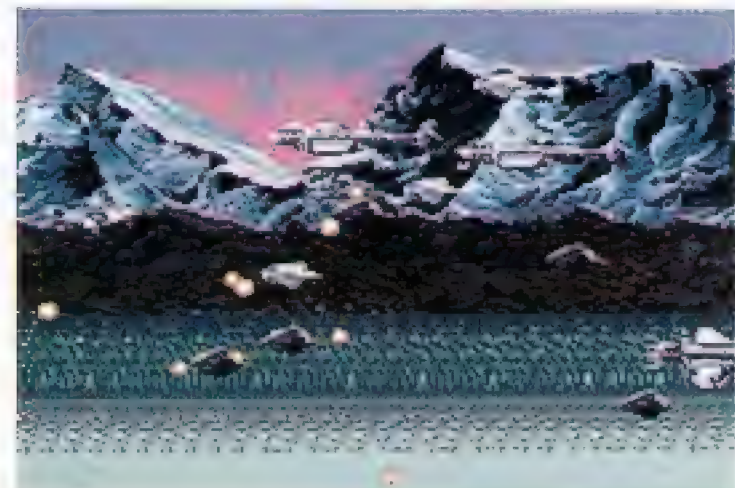
Boss 一式陸攻

出現したら、まず下の爆撃機に狙いを絞って攻撃しよう。ときには爆弾で攻撃しに行く勇気も必要だ。ふぁいとー。

三機撃ち止め

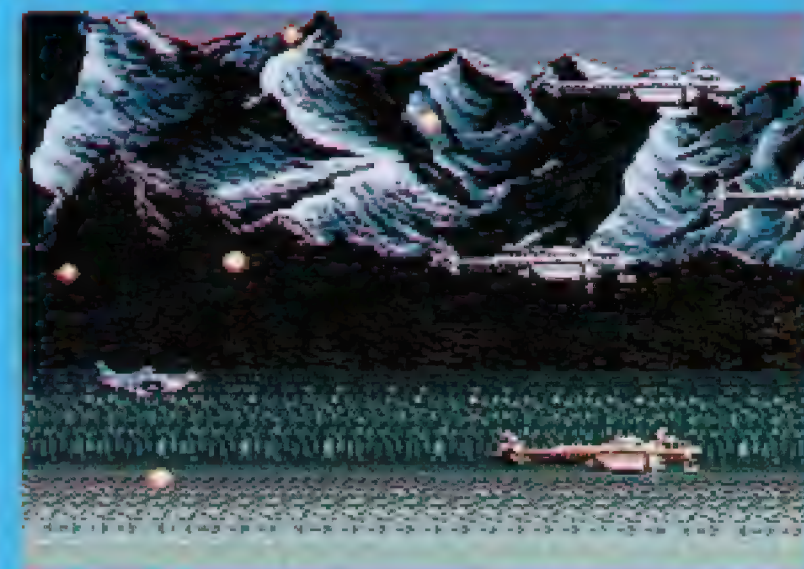
撃ち落とさないで大事に残しておくと、3機になる。まあ、[illegible]なこと、おほほ

ファイアームスタング

MISSON STAGE 6 1945. 4. 28 アルプス

敗走を続けるドイツ軍が、一発逆転を狙ってアルプスに戦力を集結させている。これを叩けばドイツ軍は壊滅するだろう。元気を出してカンバってもらいたい。ドイツ軍も台所事情が苦しいらしく、迎え撃つ戦闘機は2種類しかない。とはいっても急激に上昇してくるステルスみたいな戦闘機には苦しめられるだろう。画面左下でバリバリ撃ちまくれ。

ドイツ軍を壊滅せよ

最初は3方向に弾を出すヤツが、次々と出現する。チョロいもんだ。

しばらくすると急上昇してくる戦闘機が現れる。油断大敵っすよ。

Boss ウーフー

ドイツ軍の切り札は、金銀パールプレゼントを彷彿させるウーフーだ。次のことを考えると、機銃だけで倒したい。

そして沖縄へ……

ドイツ軍を壊滅させたムスタング。今度は日本軍だ。しかし、日本軍もさるもの超大型爆撃機を開発し、特攻作戦を企んでるらしい。休むヒマなく沖縄に出発だ。日本軍は序盤から熾烈な攻撃を展開してくるが、ここで負けたら水の泡、ウォーターバブルである。がんばってというしかない。中盤からは、日本軍秘蔵の超大型爆撃機との一騎討ちだ。これに勝てばミッション・コンプリーツだ。ストライクフォーサは必要だろう。では成功を祈る…。

日本軍最後のあがきは？

シャイニング＆ザ・ダクネス

●セガ／発売中／8,700円／RPG／8M+B・B

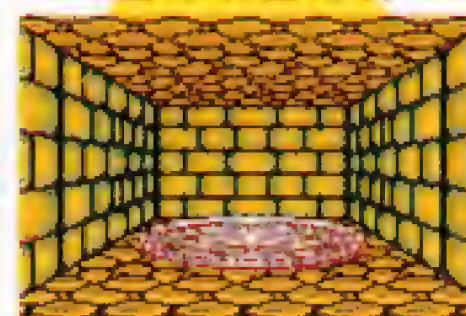
有名量販店では、発売日に行列までできた「シャイニング＆ザ・ダクネス」。ゴールデンウィーク中、遊びすぎてゲームを進めてない人のために、神殿3階までの道のりを紹介しよう。

前号で、〝力〟、〝勇気〟、〝真実〟、〝英知〟の洞窟を攻略したが、この4つの洞窟をクリアすれば自動的に4つのスピリットも手に入る。ということは、これでやっと神の許しが得られて、神殿の2階へ行けるというワケだ。思えば長い回り道だったが、感慨にふけるヒマがあったらサッサと神殿1階の祭壇へ行こう。いままで立ちふさがっていた壁が開くハズだ。

神殿の上階へ行け

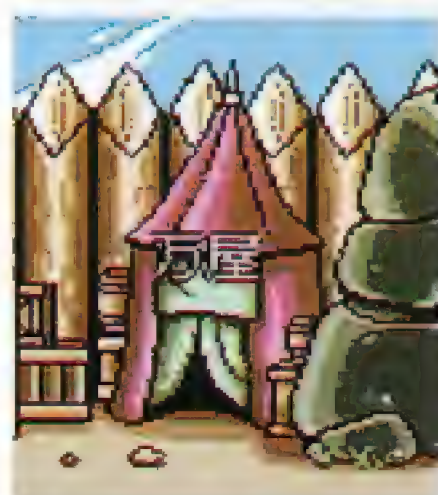
壁の奥へと

いままで、どんなに頭を打ちつけてもビクともしなかった壁。でもスピリットを集めていれば大丈夫。

進め、進め!!

アラ、不思議。壁が扉に変化して、2つに開く。奥にはなんと紋章のようなものが……。これは何だ？

神殿2階へ到着

紋章のようなものの上に乗ると、いきなり神殿の2階へ移動する。これが夢にまで見た神殿2階だ。

旅から旅へと品物を売り歩く〝万屋〟がやってきた、イェイェイェ！

武器屋と酒場の間に設置してある謎のテント。実はこれ、行商のオヤジが腰を落ち着かせたときに店を開ける〝万屋（よろずや）〟だったのだ。もちろん主人公が弱い頃なんて、商売になるハズがないから店なんて開けてもらえない。ある程度強くなって、その強さが評判になれば、オヤジもストーム・サングの街で商売してくれるってわけだ。そうと知ったらサッサと強くなれ。〝万屋〟でできることは、「武器や防具の売買」や「品物の加工」だが、特筆すべきことは品物の加工によってできる武器や防具だ。ただのアイテムが強力な装備に変わるんだから利用しない手はない。しかし、どんなアイテムも加工できるわけではない。限られた資源を有効に使おう。ちなみに前金が必要だぞ。

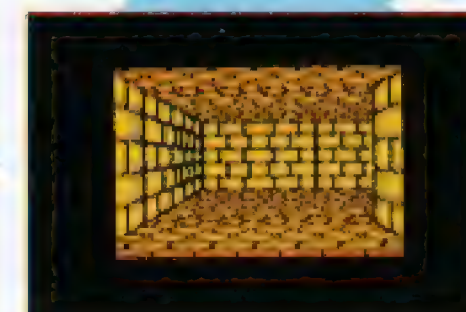
修理もやってます

アイテムとして使える武器や防具も使いすぎると壊れてしまう。なくなる前に修理へ出せば、また思う存分使えるようになるのだ。

オーダーしてみろ

その1 店で注文する

材料を渡して、誰の、何を作るか注文する。このとき、前金を要求されるので、持ってないと悲しい。

その2 ブラブラする

注文が終わったら、アセらずにヒマをつぶす。別に神殿の中へ入って、すぐに出てくるだけでよい。

その3 完成と相成る

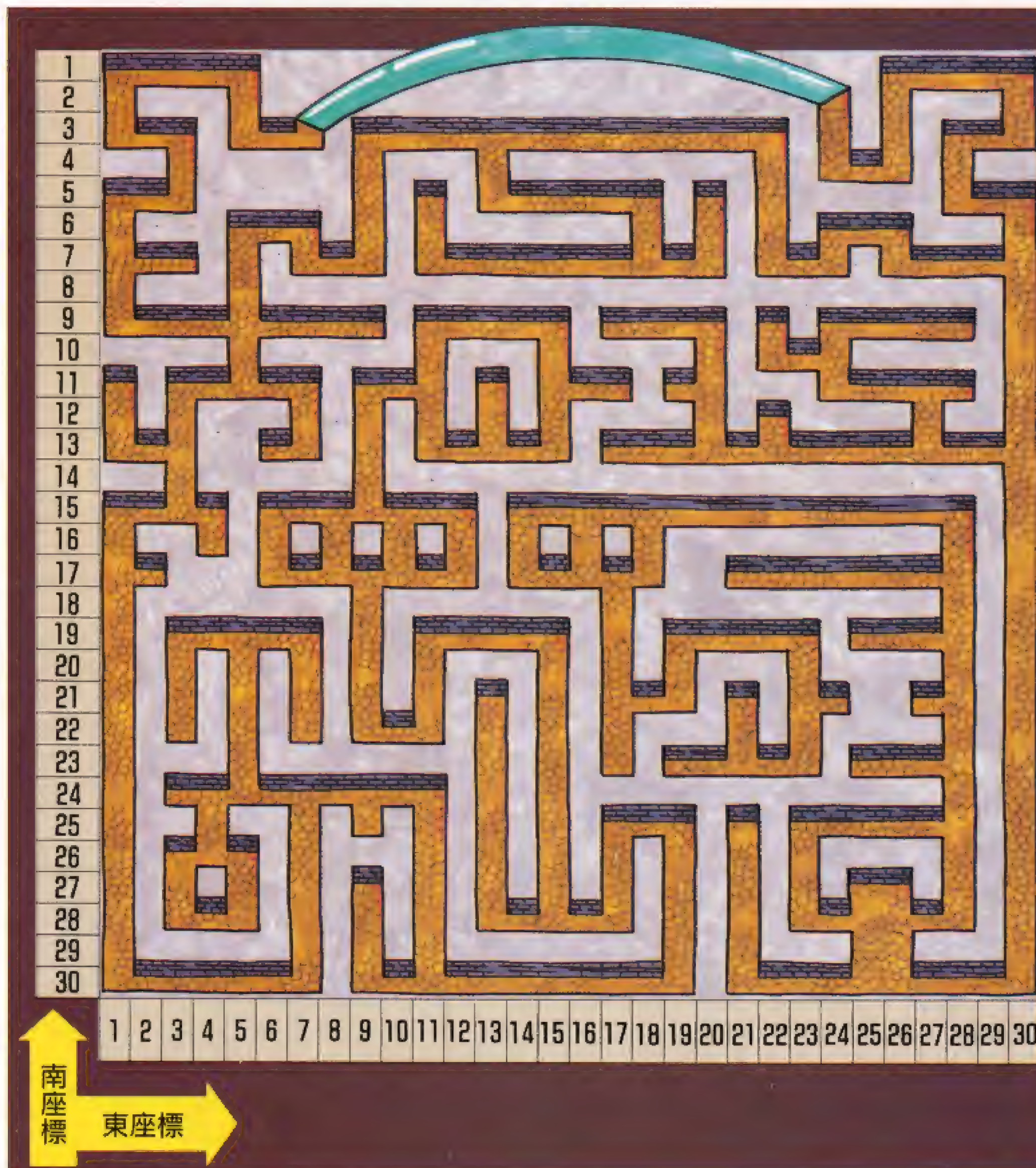
店で完成品を受け取る。一生使えるぐらい強い武器や防具も製作可能なので、セーブして比較しよう。

●万屋 展示品の数々●

	品名	金貨の枚数
かぶと	スチームヘルム	5980
よろい	けがわのローブ	1800
よろい	アイアンアーマー	5600
よろい	スチールアーマー	10000
よろい	まほうのかたびら	30000
たて	アイアンシールド	2300
たて	スチールシールド	6400
たて	まほうのたて	16500

〝万屋〟の武器や防具は、隣の店で売ってる物より強く、値段も高い。財布の中身と相談して購入せよ。

	品名	金貨の枚数
ぶき	フレイル	800
ぶき	なめしたムチ	2000
ぶき	ライトスピア	2800
ぶき	ダブルアックス	3200
ぶき	ブロンズランス	5000
ぶき	ジャンボハンマー	8800
ぶき	ブロードソード	9000
ぶき	アイアンランス	12000
ぶき	スチールランス	20000

神殿2階　心も体もリフレッシュ、バッチリ行きましょう!!

神殿２階に上がって気がつくことは、なんといってもＢＧＭが変わること。やっと神殿の上に来たという実感が湧くハズだ。もちろん見た目も変わってるけどね。

構造的には、30×30でいままでとなんのかわりもないが上への階段までの道のりがクネクネしているので、長く感じるけど、迷うことはない(と思う)。ときたま横道にそれると思いもよらないできごとが待っている。そんなときのために回復の実をたくさん携帯し、余裕を持った行動をすること。

出現モンスターは、武力主体のものから魔法などの特殊攻撃主体のものへと変わってきている。レベルが低いと感じたらボタン押しっぱなしの戦闘は避けよう。特にソウルスチルを使う〝しにがみ〟は､先に倒すようにしよう｡先に魔法を使われたら効かないよう祈れ!

よろい像の謎!?

この階は、いたるところによろい像があり道の真ン中で通せんぼしているものもある。どうにかならん？

強力魔法でモンスターを一掃せよ

●ブレイズ

ブレイズがレベル４になれば、火竜を召喚できる。敵全体にダメージを与えられるのだ。

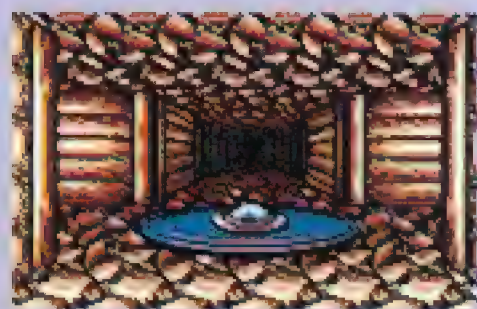
●スパーク

スパークがレベル４になると、敵一匹に強力なイナズマが走る。スパークする役者馬鹿だ。

●ソウルスチル

魂を抜いてしまう一撃必殺のソウルスチル。決まれば気分爽快だが、うまくいく確率は低い。

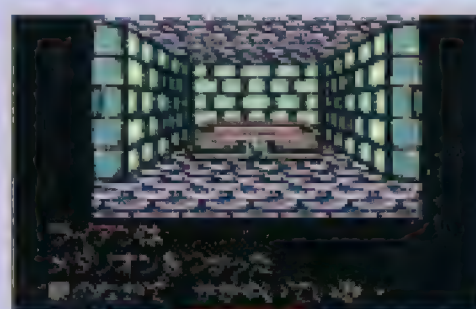
S＆D　ワンポイントアドバイス

回転体のはなし

回転体は、いつも向いてる方向の左手へ進む。後ろ向きに回転体へ入れば右にも曲れるというワケ。

ダークブロックの使い方

ダークブロックはそのままで使えない。万屋で加工してもらうのだ。でも、売ったほうが金になるぞ。

メダリオンの利用方法

いれる

黄金に輝くフタのない宝箱へメダリオンを投げこむ。調べれば、メダリオンを回収できる。

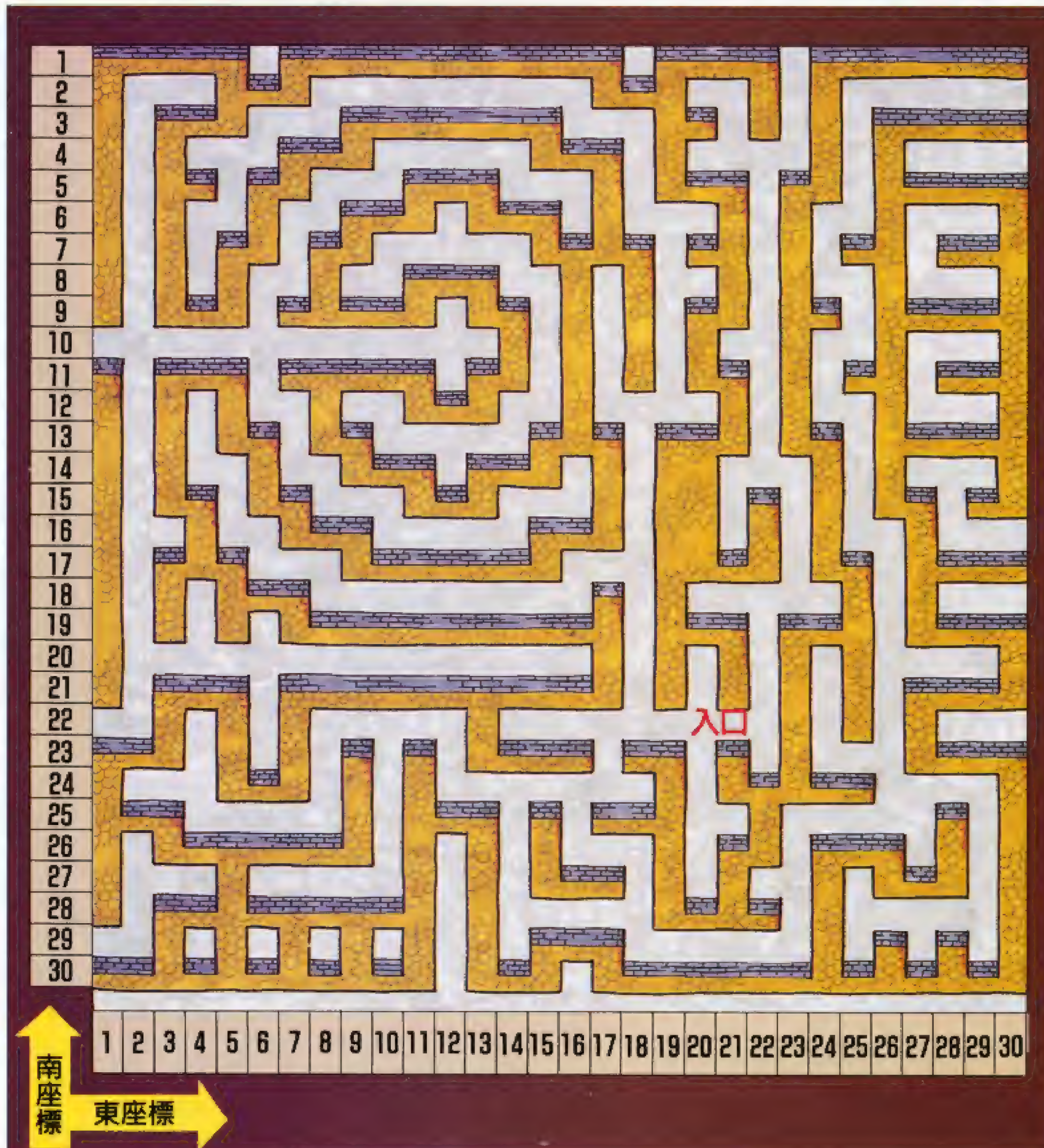
つかう

メダリオンを投げこめば、後は手元のメダリオンを使うだけで、そこへ行ける。ああ便利。

神殿3階 ツライぜ、ツライぜ、ああ、上への階段はどこなんだー!!

入口

南座標

東座標

神殿は5階建てだからこの神殿3階をクリアすれば、残りは2階層。ゴチャゴチャ言わずがんばれ。

マップを見れば一目瞭然だが、このフロアは4つのブロックに分かれている。神殿2階から上っていくところと、神殿4階から降りてくるところがあるのだ。神殿3階までしかきてない以上、神殿4階から降りてこれるワケがない。おとなしく行けるところから進んで行け。とりあえず、一番広いブロックから攻略することになるだろう。まあ、広いというより長いって感じが強いけど、これが神殿上階の傾向なのだ。面倒がらずに進め！ メダリオンをうまく使えば、一度通過するだけですむのだが、これは机上の空論というもの。黄金の宝箱など1フロアにそう、たくさんあるものではない。場所を確認してからメダリオンを持って行かないと、不慮の事故のとき、さらに面倒なことになるぞ。

突然出現する方々

そもそもモンスターというものは突然目の前に現れる。現れることが事前にわかれば、少しは何かの役に立つと思うのだが……。でも戦闘前にアニメーションして出現されても、それが決まって強いモンスターではちょっと困る。やられたらイヤだから(笑)。まあ、不意の出会いを楽しむのも冒険の醍醐味ってものじゃなかろうか。

ブローバー

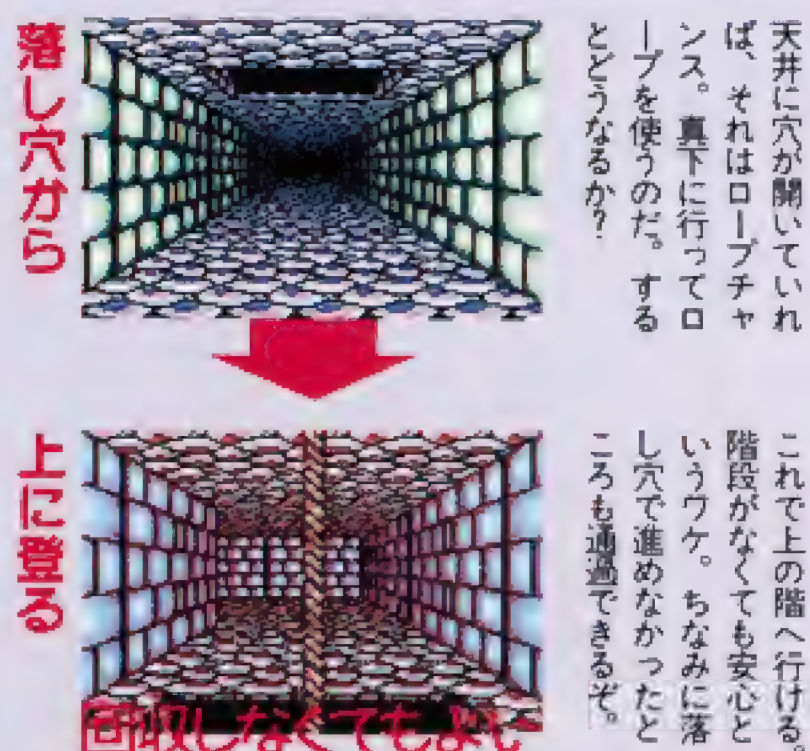
突如床からはい出てくるゾンビみたいなヤツ。腕っぷしだけは強い。

サイレン

水、それは生命の源。そこから出現するのがサイレンだ。ああ強い。

S&D ツーポイント アドバイス

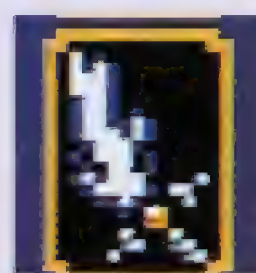
ロープの使い方

落し穴から

天井に穴が開いていれば、それはロープチャンス。真下に行ってロープを使うのだ。するとどうなるか？

上に登る

回収しなくてもよい

これで上の階へ行ける。階段がなくても安心というワケ。ちなみに落し穴で進めなかったところも通過できるぞ。

イカスぜ、ライトニングソード

ＲＰＧでは強力な武器としてあがめ奉られている〝ライトニングソード〟。最近ではシューティングでも〝奥様うっとり(カンツー)レーザー〟として使われているのだ。

新って強力 使って強力

ライアンは ライトニングソードをつかった

アイテムとして使えば、スパークのレベル2相当の威力がある。いいぞー、もっとやれー。

ゼロウィング

東亜プラン／5月31日発売予定／8,000円／SHT／8M

メガドライブのゼロウィングはオープニングデモの他に、オリジナルのエンディングが加わった。さらに、BGMがアレンジバージョンになり、アーケードよりパワーアップしたぞ。

ステージ1『ナトルス』

まずは武器をパワーアップしよう

まず初めに自機をパワーアップさせなければならない。最初に赤いユニットを取ってオプションを装備したら、次はホーミングミサイルのユニットを取ろう。ホーミングは全面を通して使える強力な武器なのだ。

拡散弾を搭載しているパム。2機以上出現させると弾がよけづらい。

レーザーを発射してくる管制司令室。パムとの混合攻撃に注意。

中ボスのレディ。全方向弾と誘導弾を発射する。古代恐竜兵器だ。

ボス・ハデス

ステージ1のボスは、鬼のようにリング弾を乱射してくる。こいつに対しては、画面の1番後ろでショットを撃っているしかないぞ。ボスの頭の上にいれば安全なのだが、攻撃をすることはできない。頭より少し左へ移動すればいいのだが…。

ボスのハデスは口からリング弾を吐いてくる。かなり堅い敵だ。

ステージ2『レグロス』

次々と伸びてくる柱に気をつけろ

ステージ2には、上下の地形から次々と柱が伸びてくるところがある。この柱は壊すことができないので、柱と柱の間をうまく通り抜けなければならないのだ。そこさえ注意して進めばあとは楽だぞ。

レーザーを発射する小型戦闘機マルク。ホーミングで出現した瞬間に倒したい。

中距離戦闘機のテスタートは耐久力が高い。攻撃も激しいぞ。

上下の地形から伸びてくる柱は、画面の後ろでよけるようにしよう。

ボス・ガイア

ボスのガイアはレーザーとホーミングミサイルを撃ってくる。倒さないでいると2体目が現れてパニックになるぞ。だからボンバーを持っていたら、すぐに使うようにしよう。

ボスのガイアは2機現れる。1機目を素早く倒さないとあとがつらい。

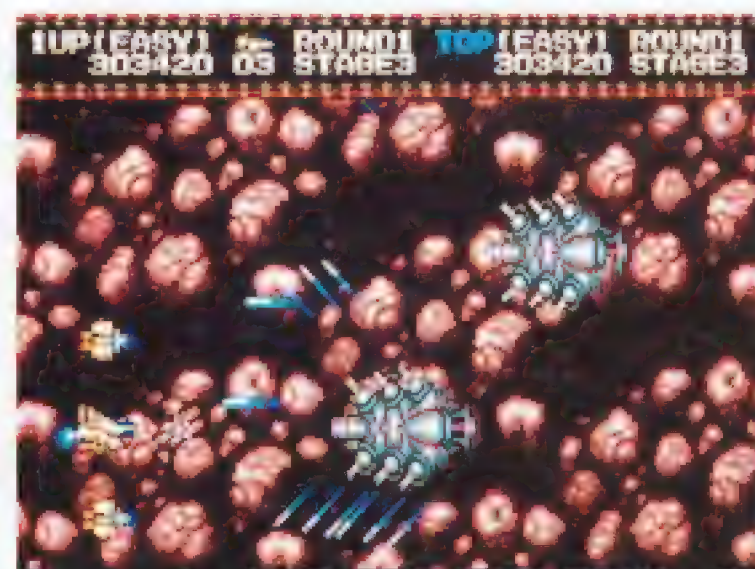
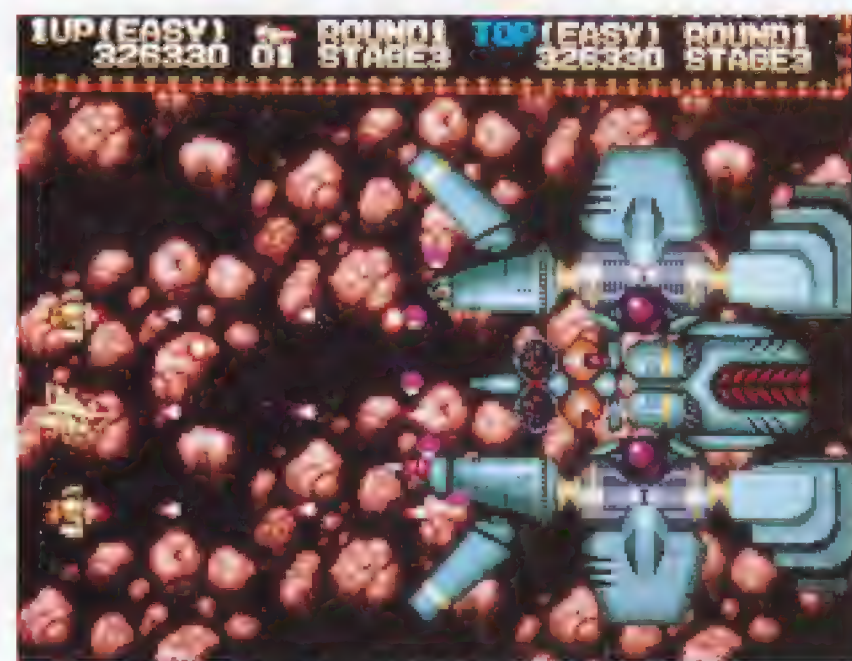
ステージ3『プレアデス』

細い通路を抜けボスのいる部屋へ

このステージには細い通路がいくつもある。ここをうまく通り抜け、敵を倒していかなければならない。スピードのアイテムを取りすぎると、壁に体当たりしてしまう可能性が高くなるので注意しよう。

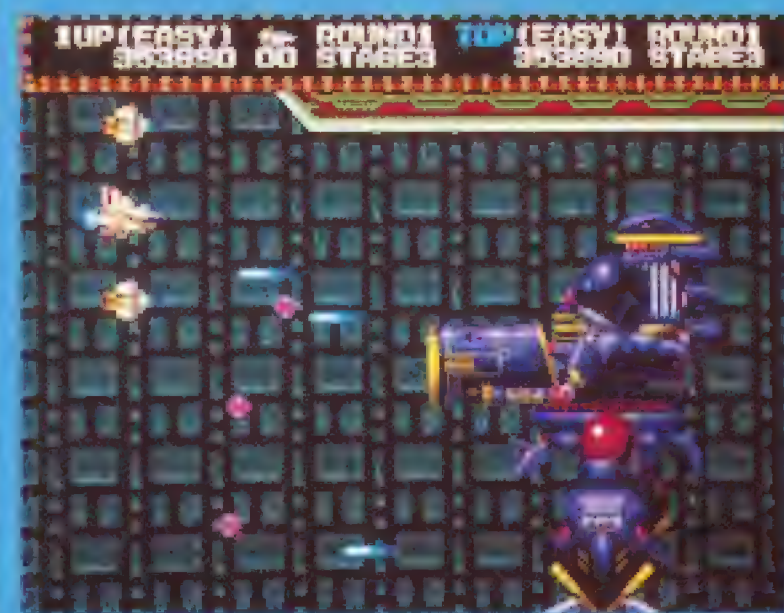
ある程度先へ進むと、細いレーザーを次々と発射してくる敵が2体現れる。こいつは急いで倒さないと3体目が現れるぞ。ホーミングミサイルがあれば早く倒せるのだが……。

その後中ボスが出現するが、こいつもホーミングがあれば楽に倒せるだろう。

このステージでは、せっかく敵を捕獲しても、細い通路を通るとき壁にぶつけてしまう。

7門のレーザー砲を搭載しているボア。早く倒さないと3機目が現れる。

中ボスのブルアードは、たくさんの砲台を搭載した長距離戦闘機だ。まずは砲台をすべて破壊しよう。

ボス・ガンサー603号

細い通路を通り抜けると、巨大なロボットが出現する。それがこのステージのボス・ガンサー603号だ。

軽やかなステップで前後に移動しながら、レーザーとノーマル弾を次々と発射してくるこのボスは、耐久力がかなりある。威力のある武器で攻撃しないと、倒すのに時間がかかるぞ。

超大型戦闘ロボットのガンサー603号は、自機を正面へ移動させると手から巨大な火の玉を発射する。

ステージ4『アクエス』

巨大戦艦の上を飛びボスを目指すのだ

このステージは惑星アクエスを進んでいくことになる。ここでは巨大な戦艦が登場し、自機の前に立ちはだかるぞ。

自機は戦艦の上を進んでいくのだが、その戦艦が少しずつ上下に移動するので、体当たりされないように気をつけよう。また、戦艦の上を飛んでいると、小さな機雷が迫ってくる。こいつは動きがトリッキーなので、プリソナービームで引きよせるのは危険だ。

巨大戦艦に搭載されている小型機銃のアプス。ノーマル弾でも楽に壊せる。

アクエスに住むビビル人を抹殺するために造られたグラバルスは、レーザーで攻撃してくる。

ビビル人発見に使われた探知レーダーのバーグが並んでいる。正面にレーザーを撃ってくるぞ。

ボス・ログスター

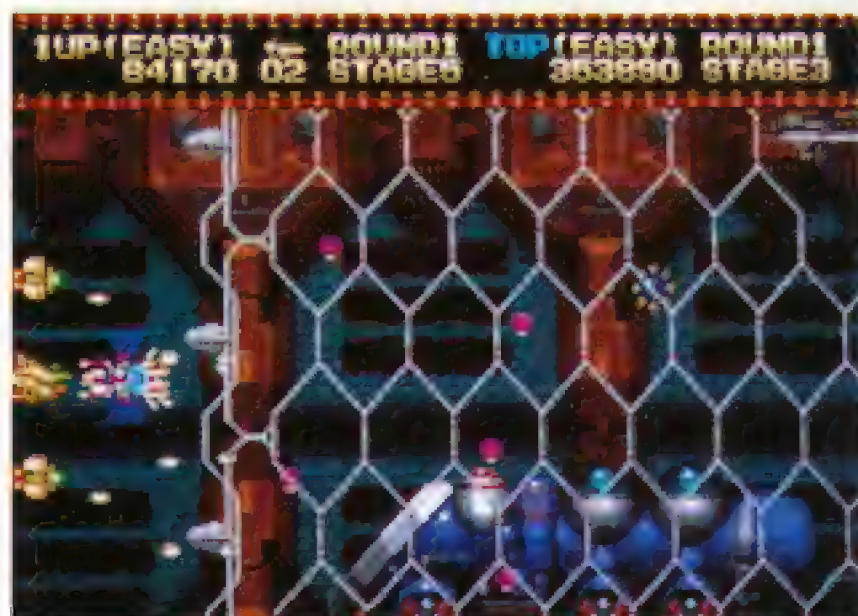
巨大戦艦から分離したのが、ボス、ログスターだ。こいつは戦艦の頭脳であるウルトラコンピュータを搭載している。

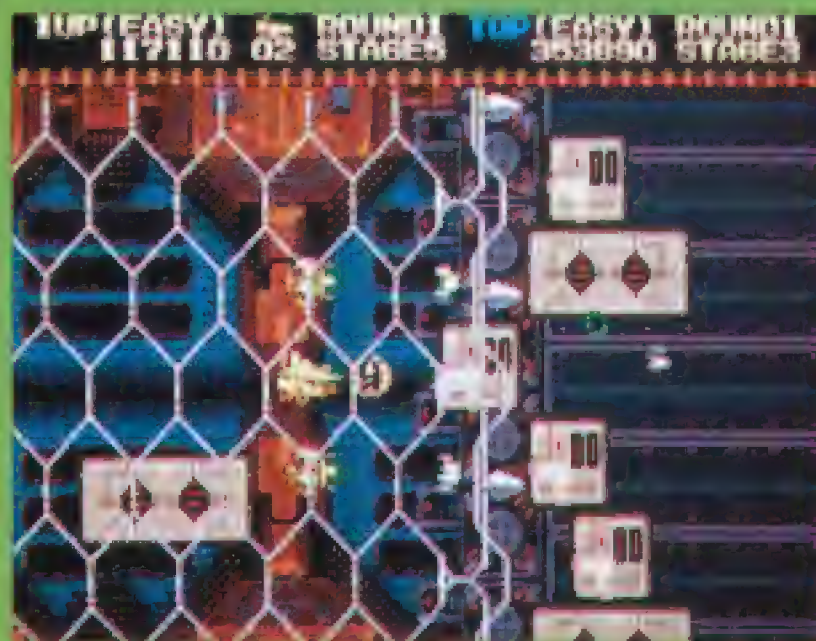
ログスターは6門の砲台から2種類の弾を撃ってくる。その砲台のうち上にある3門は破壊できるのだが、下の3門はいくら撃っても破壊できないので注意しよう。

本体すべてに当たり判定がある。上のほうに設置してある砲台は、破壊することができる。

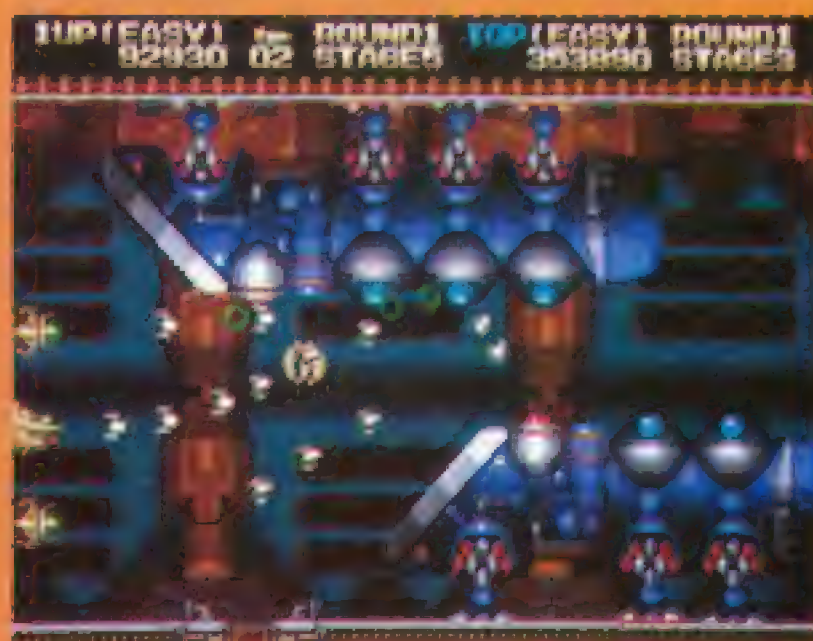
ステージ5『サブマリン トンネル』

海底基地に潜入し巨大な敵を倒せ

このステージあたりから、敵の数がドッと増える。とくに最初に現れるザコの大群は、ホーミングの最強装備でも倒すのがつらいぐらいだ。また、敵の耐久力もかなり高くなっている。なかでもモノレーザーと呼ばれる巨大な青い無人攻撃列車は、中ボス並みの耐久力と攻撃力を持っている。そいつがザコとして次々と現れるのだからたまらない。ホーミングの最強装備で素早くカタをつけたいところだ。レーザーやバルカンだと、少々つらいかもしれない。

このステージは堅い敵が多い。武器がパワーアップしていないと、かなり戦いがつらくなるだろう。

空中キャラ

画面いっぱいに広がって攻めてくるスクロープ。バリケードブロックの一種で、他のザコキャラより強度がある。

高速戦闘機のシヴァは、大量に現れて画面じゅうに弾をバラまいていく。逃げ場を失わないように気をつけよう。

地上キャラ

無人攻撃列車のモノレーザー。耐久力が高く攻撃が激しい強敵だ。2機同時に出現するとパニックになる。

赤いボールのようなブランガは、破壊しないと自機が前に進めない。攻撃はしてこないので問題はないだろう。

中ボス、ビースにはキュルルを投げろ

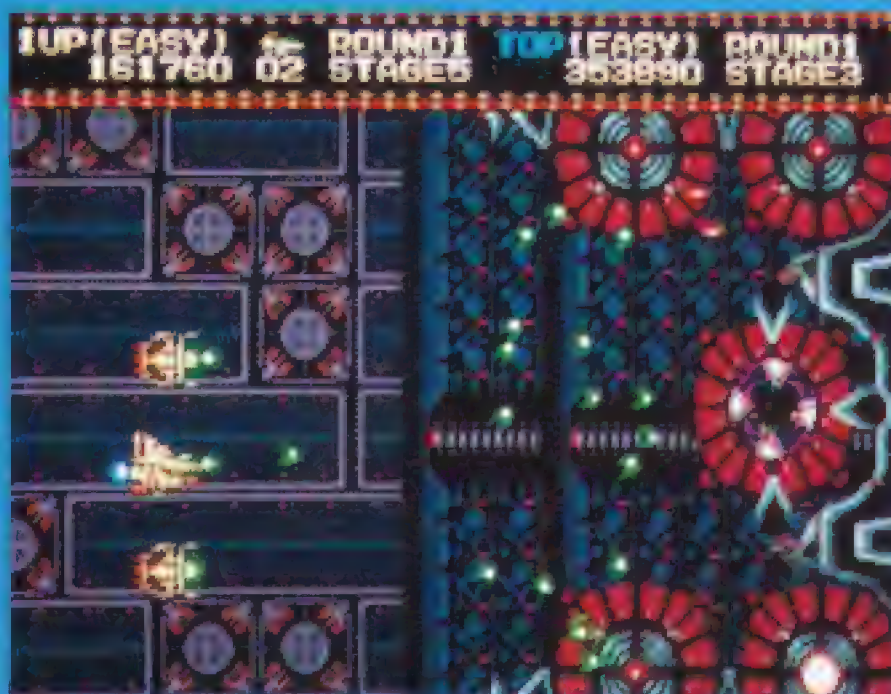
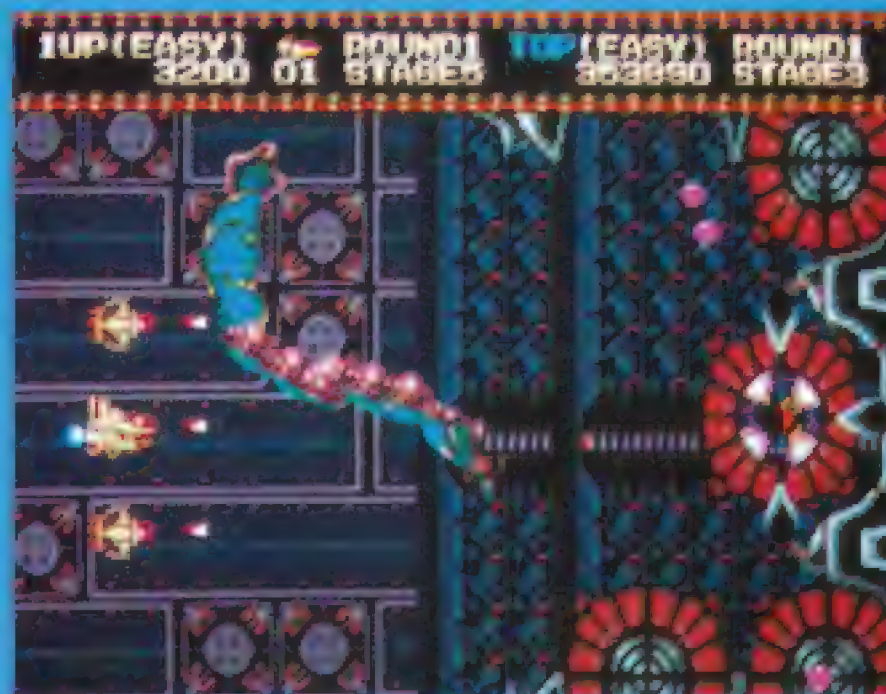
中ボスのビースは5方向にノーマル弾を発射し、さらにキュルルと呼ばれる敵を次々と発生させてくる。画面の一番後ろにいて攻撃していれば、キュルルに当たることはないのだが、自機の弾を防いでしまうのだ。ここはキュルルをビースに投げつけてやるといいぞ。

中ボスのビースは、両腕から高速で回転するキュルルを発生させながら攻撃してくる。

キュルルをプリソナービームで捕獲してから、ビースに投げつけよう。

ボス・ガラピーパ

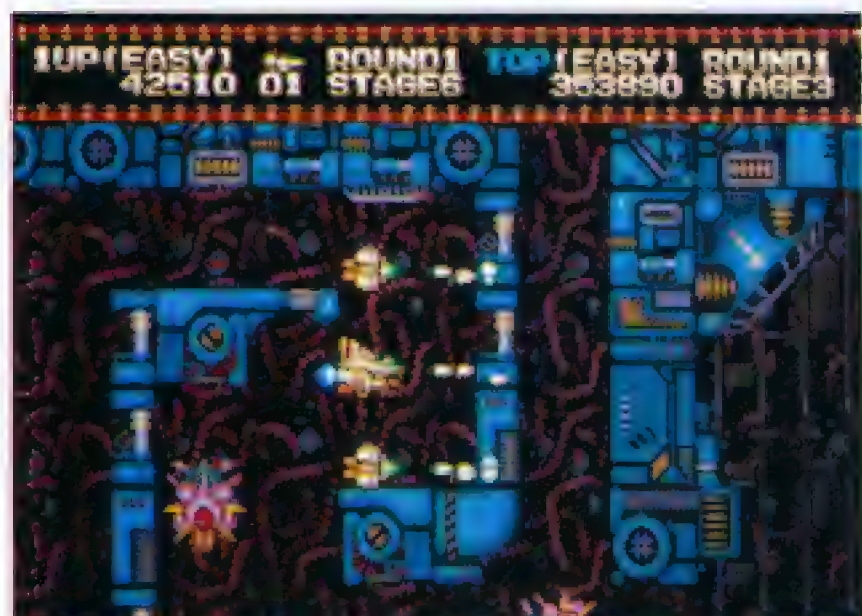
1億年以上も生き続け、今もなお「生命の玉」を守り続けているという伝説の大蛇、「ガラピーパ」。それがこのステージのボスだ。

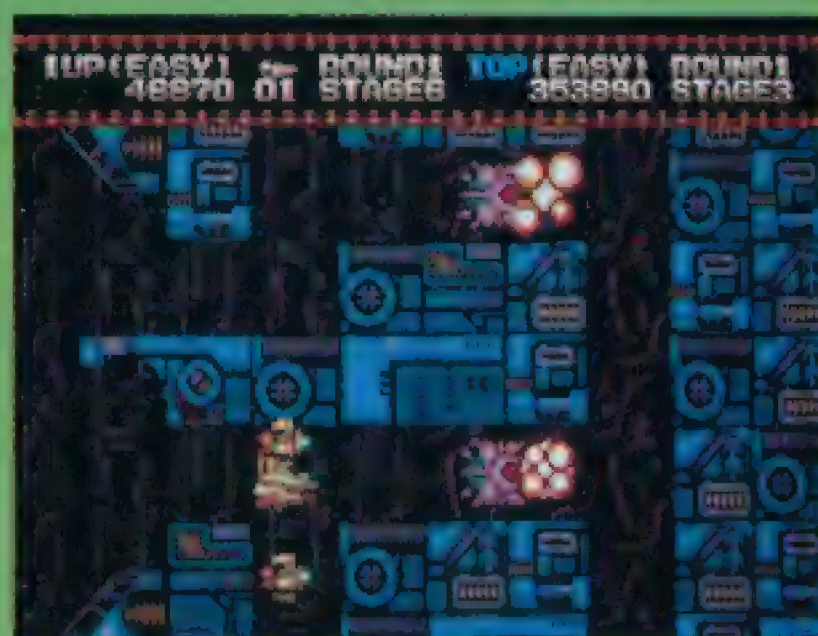
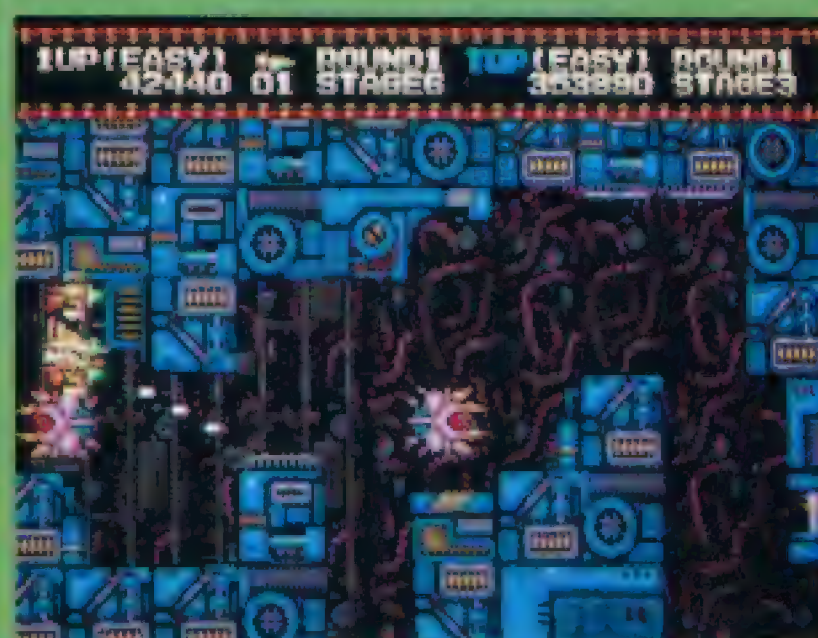
ここは、生命の玉と砲台を倒せばステージクリアになる。また、ガラピーパを倒してもステージクリアになるぞ。しかし、ガラピーパはとても堅いので、ボンバーを持っていないときは砲台を壊したほうがいい。

中央にあるのが「生命の玉」を封じ込めたカプセルのスパーク。そのまわりにあるのは、固定式3連砲台のガーベラだ。

伝説の大蛇ガラピーパは、耐久力がかなりある。しかし、生命の玉を壊せば自爆するのだ。

ステージ6『スペース バリケード』

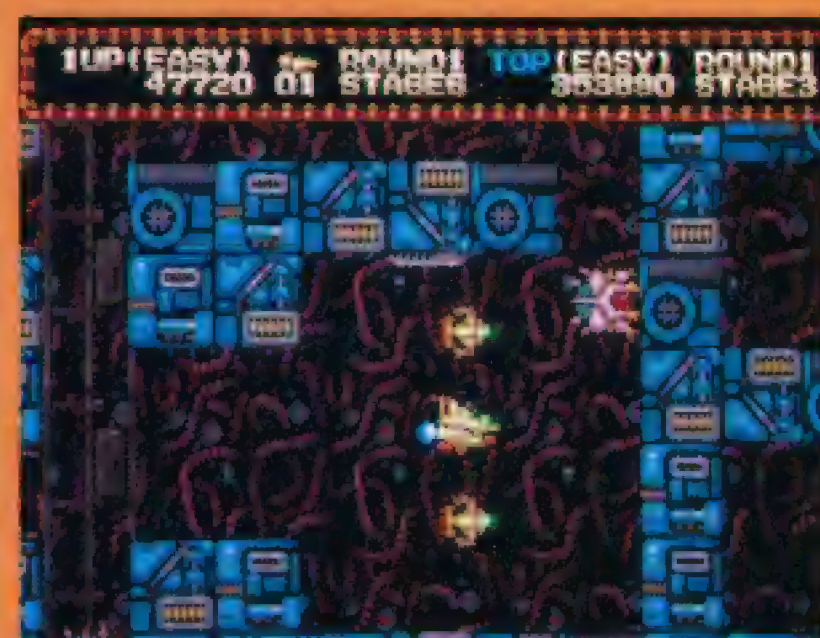
プリソナービームで敵を補獲しておこう

このステージで、自機は今まで以上に細い通路を通ることになる。しかし、そこへ敵が次々と現れるのだからたまらない。

とくに恐いのが、回転しながらレーザーを撃ってくるクルートだ。こいつの出すレーザーは斜めにも飛んでくるので、かわすのがかなり難しい。自機が細い通路の中を通っているときに撃たれでもしたら、一巻の終わりだ。だから、常にプリソナービームで敵をつかまえておくようにしよう。ただし、捕獲した敵を壁にぶつけないよう注意するのだ。

複雑な地形が多いステージ6では、バリケードに体当たりしてしまうことが多いので注意しよう。

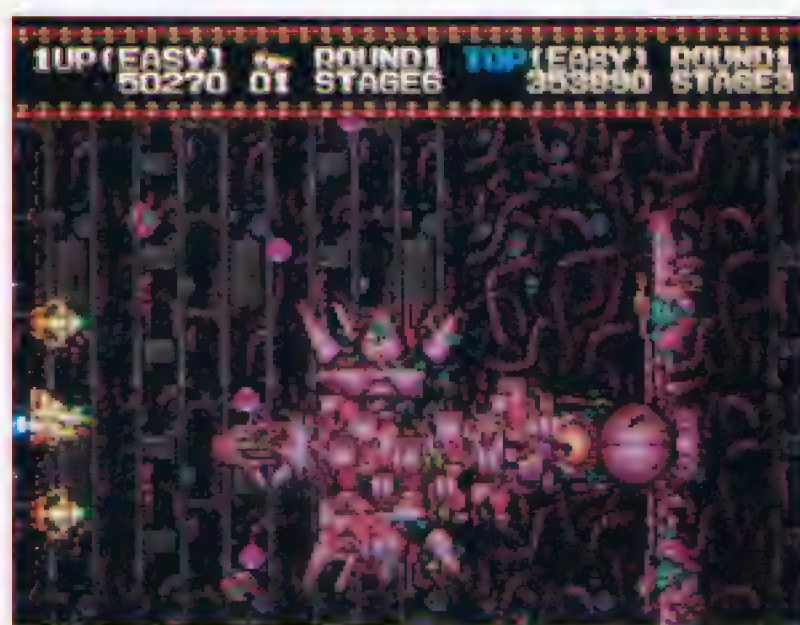
空中キャラ

地底生物のバニが、バリケードを食い破っていく。自機はこいつの通った跡を進んでいくことになる

バニはいくら撃っても破壊することができない無敵キャラなのだ。だから近づいてきたらよけるしかない。

地上キャラ

胞子を飛ばして攻撃する、巨大ツクシのバクラン。胞子を1度飛ばすと、しばらく攻撃をしてこない。

バリケードが自機の行く手をさえぎる。これを壊すことができるのは、敵キャラのバニだけだ。

正体不明の幽霊船中ボス、ダスター

謎の幽霊船ダスター。この船の乗組員を見たものは誰もいないといわれている。

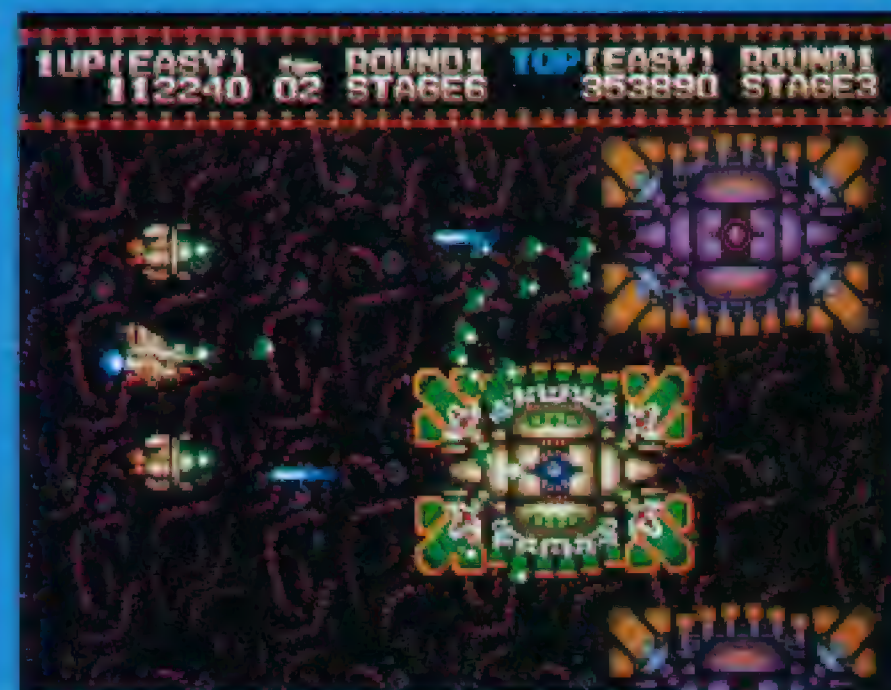
こいつは広範囲に弾をバラまき、さらに直角に向きを変えながら飛んでくる高速弾を発射してくる。どちらも画面の一番後ろにいてよけるようにすれば、問題はないだろう。

幽霊船のダスターは、直角に向きを変える弾を2発ずつ撃ってくる。

中ボスとはいえ、かなり手強い。ホーミングで早急にカタをつけたいところだが……。

ボス・ガスキン

ミニガスキンが大量に現れた後、ボスのガスキンが出現する。こいつは3体同時に現れ、自機に向かってレーザーを発射してくる。そして、少しずつ自機のほうに近づいてくるのだ。

このボスに対しては、レーザーの死角となる場所から攻撃し、どれか1体を素早く倒すしかない。そうしないと、近づいてきたボスに体当たりされてしまうぞ。

宇宙の窓拭き係と呼ばれるミニガスキン。7機同時に現れて、短いレーザーを次々と発射してくる

ミニガスキンを倒すと、ボスのガスキンが出現する。どれか1体を素早く倒すようにすると楽だ。

ステージ7『ベロン』

不気味な生物が次々と現れる!

このステージは、とにかく敵の弾が多い。1度自機がやられると立て直しがかなり難しいので、ミスをしないように心がけよう。

出現する敵のなかで最もやっかいなのが、ドクロのような形をした植物「ガランバ」だ。こいつは破壊すると壊せない破片をバラまいてくる。自機が狭いところにいるときは、ほとんどよけられないのだ。

敵の数がとにかく多い。プリソナービームを有効に使って戦おう。

空中キャラ

コウモリとカマキリの遺伝子融合によって生まれた兵器、ハーミットの大群だ。

小さな羽虫は、頭脳を持った巨大バエのベルフライだ。動きがとても速いぞ。

地上キャラ

画面の下にいる巨大な敵ヘムスロンは、高速弾をバラまいてくる。

骸骨のようなガランバは、撃つと3方向に破片を飛び散らせてくるぞ。

ボス・イーヴ

全身を硬い甲らに覆われ、体内には巨大な寄生虫を飼っている。その寄生虫を意のままに操る能力を持っているボスのイーヴ。

こいつは、出現したあと少しずつ自機に近づきながら、寄生虫を伸ばしてくる。ある程度ダメージを与えると寄生虫が分裂し、自機に向かって体当たりを仕掛けてくるぞ。

倒すためには、ホーミングを最強装備にして速攻で攻撃するといいだろう。

全身を硬い甲らに覆われ、体内には寄生虫を飼っている。その寄生虫が、自機をめがけて飛んでくるのだ。

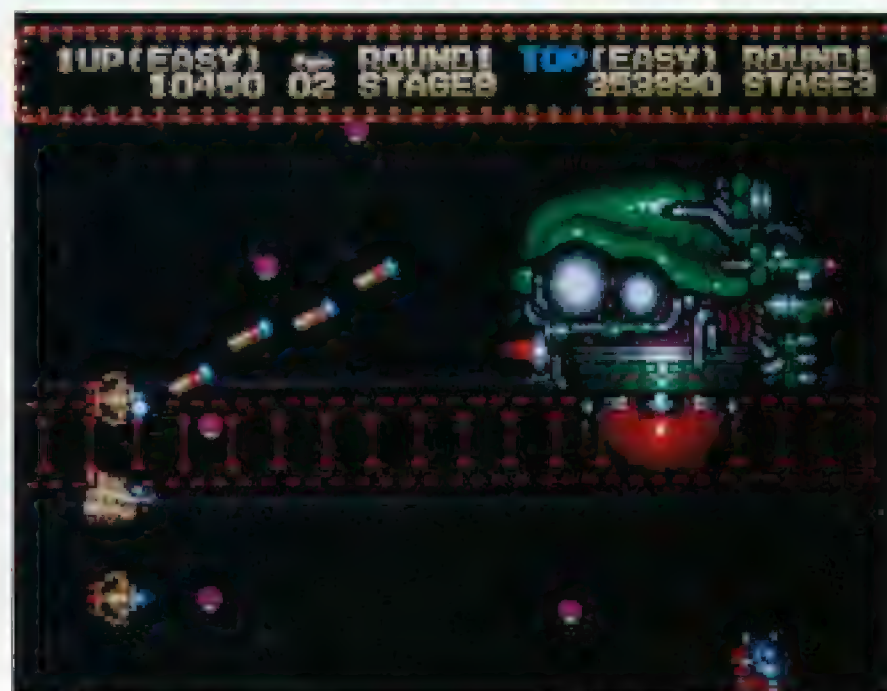
ボンバーで大ダメージを与えよう。倒すのに時間がかかると、寄生虫がどんどん自機に近づいてくるぞ。

ステージ8『ギャバラ』

最終ステージで待っていたのは

ついに最終ステージへ突入だ。ここに登場するほとんどの敵は、プリソナービームで吸いつけることができないので注意しよう。

ステージの中盤まで進むと、中ボスのグリーンヘッドが現れる。こいつはノーマル弾とホーミングミサイルを発射してくる強敵だ。そして、中ボスを倒した後に待っている巨大な敵は……。

赤いイナズマと呼ばれる有人機のゴメットだ。3機現れて波動弾を発射してくる。とにかく強い敵だ。

超高硬度チタン合金に覆われた巨大戦闘要塞のグリーンヘッド。こいつを破壊したあと先へ進むとついにボスが……。

BEEP! GAMEGEAR

1991,June,8TH

"BEEP! GAMEGEAR" FOR PORTABLE VIDEO GAME PLAYERS

おお、どうしたというのかナムコ／G.G.野郎を喜ばせっぱなしの最近のナムコの快進撃には担当者も本当に驚かされるばかり。なんとナムコは今月も新作「ワギャンランド」をリリースだ。まだまだ隠しダマがありそうなナムコ、期待しちゃいます。

★マッピー ★スクウィーク ★琉球 ★ワギャンランド ★パット&パター ★グリフォン—GRIFFIN—★

◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇ NEW SOFT REVIEW ◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇

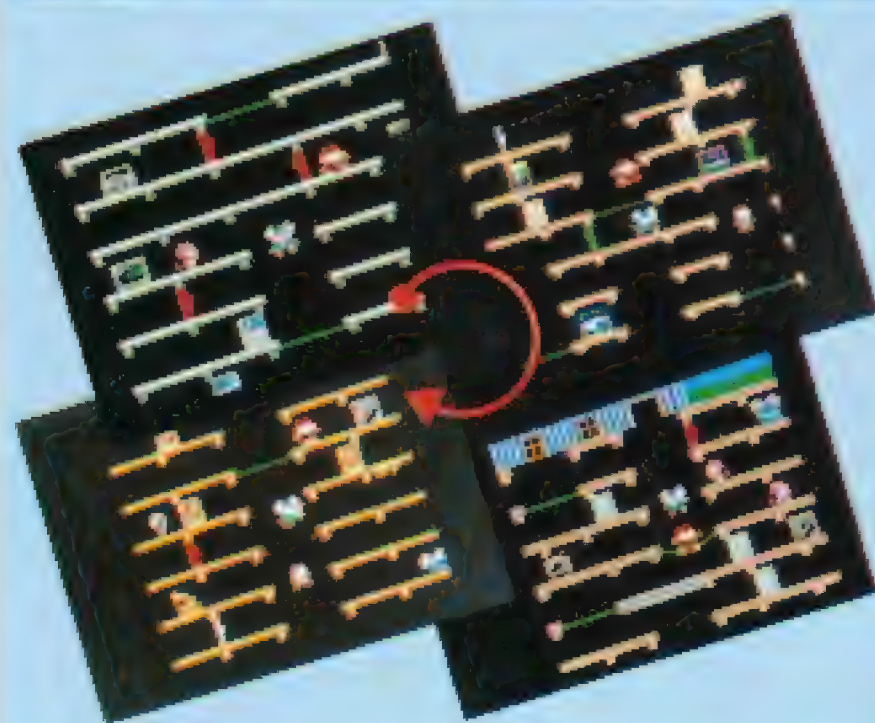
マッピー

マッピーとニャームコたちの楽しい追いかけっこをG.G.で再現！

ナムコのG.G.第4弾はご存じ「マッピー」だ。こいつは今から7年前にビデオゲーム版で発表され、そのかわいいキャラクターとノリのいいBGMで大ヒットを飛ばした横スクロールタイプのコミカルアクションゲームだ。

G.G.版マッピーはファミコン版の移植である「元祖マッピー」モードに加え、オリジナルのマップとストーリーがついた「御先祖様の挑戦」モード、ラウンドクリアの速さや得点を相手と競う「対戦マッピー」モードという2つのゲームモードが新たに追加されている。つまり、一本のゲームで3つのゲームが楽しめる、かなりお買い得な一作となっているのである。

もともとG.G.ソフトのラインナップにはこのマッピーをはじめ、「ペンゴ」や「パックマン」などの名作レトロゲームが数多くそろっているけど、やはり名作ゲームはいつ遊んでも面白い。レトロ路線は今後もバシバシと続けていってほしいところだ。

「御先祖様の挑戦」に挑戦

マッピーが1つのラウンドに手間取ってると登場する謎の存在、それが「御先祖様」だ。「御先祖様」はニャームコ屋敷の屋根裏に潜んでいる無敵キャラで、噂によると大昔のイタズラネコの亡霊だと言われている。そこでマッピーは「御先祖様の挑戦」モードで「御先祖様」を退治するために過去をさかのぼり、ニャームコビルからニャームコ屋敷、ニャームコ炭坑…と御先祖様の時代目指して戦っていくのだ。各ラウンドのマップもG.G.オリジナルの上下左右にスクロールする巨大な迷路になっており、今までのマッピーとはまた違った楽しみ方が味わえる。ボーナスステージのマップも、とにかく広いぞ！

ビデオゲーム版そっくりのデキ

「元祖マッピー」モードはラウンド構成からボーナスステージまでビデオゲーム（正確にはファミコン版なのだが）を忠実に移植した一番オーソドックスなゲームモードだ。

「対戦マッピー」もあるよ

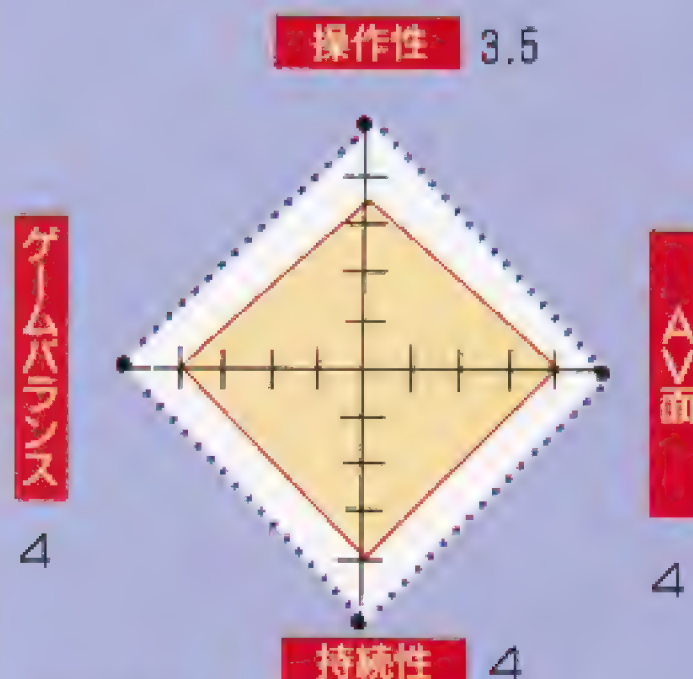
2台のG.G.をつなげば対戦もできる。規定のステージをクリアした時点でどちらの点数が高いのかを競うこのゲーム、パワードアの衝撃波で相手のフィールドにミューキーズを送り込み相手を妨害できるという要素が盛り込まれているので、みんなで遊ぶと結構楽しいかもしれない!?

●ナムコ／5月24日発売／3.500円／ACT／1M

GAME EXPLANATION

1983年に発表されたコミカルアクションゲーム『マッピー』のG.G.移植版。正義感に燃えるフレッシュポリスマッピーの任務はいたずら好きのニャームコたちからテレビやラジオなどの品物を取り返すこと。ニャームコ屋敷をトランポリンを使って歩き回り、すべての品物を取りかえそう。G.G.版は新たに対戦プレイとオリジナルゲーム「御先祖様の復活」がつけ加えられている。

〈評価ダイアモンド表〉

操作性 3.5
ゲームバランス 4
AV面 4
持続性 4

今回は業務用だけではなくファミコン版「マッピー」も考慮して評価、採点してみた。グラフィック面だけを見ればまさにビデオゲーム版そっくりなんだけど、操作性が微妙に違うのが気にかかる。マッピーの左右の動きがキビキビしていないのだ。ま、これはもともと縦画面のゲームだったものを横画面にアレンジしてあるのだからしょうがないかもしれないんだけどね。持続性は高い。

ONE POINT REVIEW

オリジナルのゲームモードが追加されてたりして、G.G.の移植ゲームの中でもかなりがんばってる。移植の出来もよいので素直に評価してあげたい作品だ。ただ細かい点を言わせてもらえば、マッピーの左右の動きの反応がわずかに遅いため、プレイしてみると間延びした印象を受けるんだ。オリジナルゲームもちょっと簡単な気がするね。

◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇NEW SOFT REVIEW◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇

スクウィーク

海外モノはひと味違う!? タイルをすべて塗りつぶせ

licensed from INFOGRAMES
©1989,1991 LORICIEL
©1991 VICTOR

●ビクター音産/発売中/3,800円/ACT/1M

海外のゲーム、と聞いてついアメリカ産のゲームを連想してしまったアナタ。もっとグローバルな視点を持ちましょう。最近のゲームのトレンドは、剣と魔法の世界の本場であるヨーロッパのソフトメーカーなのだ。というわけで、このゲームもあの「ドラッケン」で有名なフランス、アンフォグラム社のアクションゲームをG.G.に移植した作品なんだ。

ルールそのものには目新しいものはないゲームだけど、画面の雰囲気に妙な味があるぞ。

パスワード制で全99面

1面ごとにパスワードコンティニューが用意されているので、時間をかければ誰にでも解くことができるようになっている。ま、これぐらいの機能をつけるのは常識ですね。

スクウィーズランドを取り戻すことができるか!?

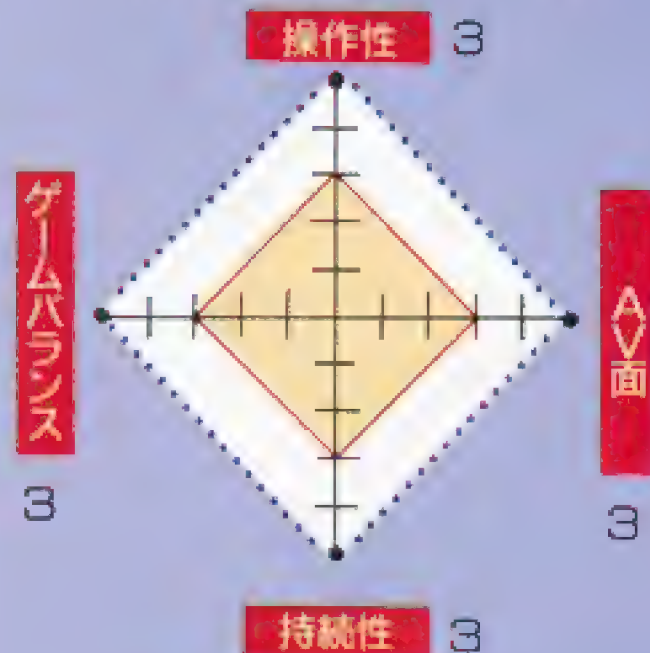
スクウィーズランドには落し穴や一定方向に流されるタイルのトラップが随所に仕掛けられている。

巧妙に仕掛けられた多くのワナを見つけて解法を見つけなければ、面クリアすらおぼつかないぞ。

GAME EXPLANATION

その昔、平和に暮らしていたスクウィーズ達の住むスクウィーズランドに野蛮なピターク族が襲ってきた。スクウィーズ達は故郷を取り戻すべく、青く汚染された99の大陸を元のピンクの大地に戻す任務をスクウィークに任命したが……。フランス産のアクションゲームだぞ。

〈評価ダイアモンド表〉

操作性 3 / AV面 3 / 持続性 3 / ゲームバランス 3

うーん、このゲームはちょっと評価しにくいなあ。日本のノリとは全然違うので、一度プレイしてみることをお薦めしたい。面数が99面もあるから飽きずに楽しめる。

ONE POINT REVIEW

いつも思うのだが、外国産のゲームのセンスは理解しがたいものがあると同時に、なぜか魅かれるものもある。この「スクウィーク」もぱっと見は普通のドットイートタイプのアクションゲームだけど、ついつい遊んでしまう妙なノリがあるのだ。ゲーム自体はオーソドックスにまとめられたよくあるタイプのゲーム。時間つぶしにはいいかも。

◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇NEW SOFT REVIEW◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇

琉球

パソコンからアーケード、ホビーマシンにまで広がった面白さ

琉球 RYU KYU
FACE © 1991
PRESS START BUTTON
© 1991 PRODUCED BY ASCII CORPORATION

●フェイス/5月31日発売予定/3,800円/PUZ/1M

「上海」のヒットの後、かならずこういった漢字2文字のパズルゲームが出ると思ってました。沖縄民謡風のBGMを聞きながら、右脳をフルに回転させてより高いポーカーの役を作っていこう。基本的にパソコン版というよりPCエンジン版の移植に近いので、画面を見た限りでは軟派路線のゲームではないかという印象を受ける。しかし、実際に遊んでみればわかるとおりゲームの内容は正統派の純粋なパズルゲームになっているのだ。

ゲームモードは3つある

1P
面クリア型のゲームモード。ラウンドごとに決められた規定点数を超えていればクリア。

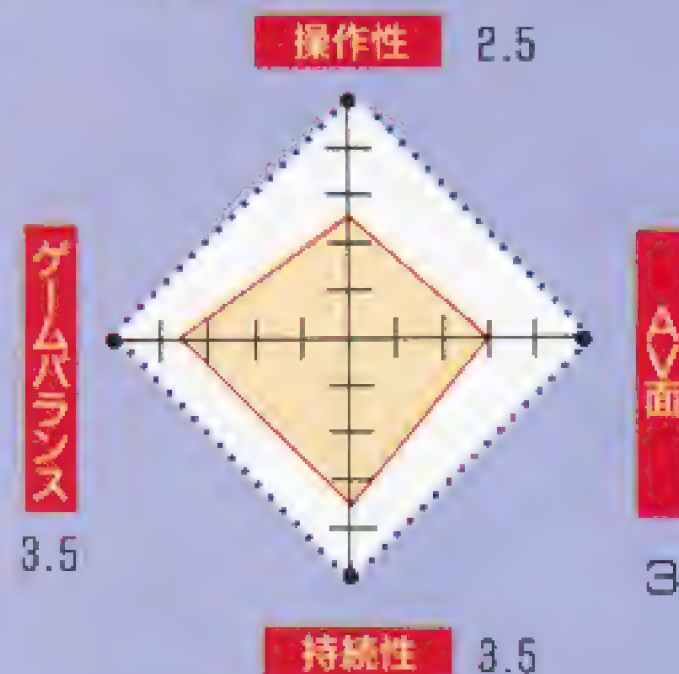
TRY1
得点の限界に挑戦するのがTRY1モードだ。琉球カードをうまく使いこなせ。

VS
同じ配列のカードを並べて、役の合計点を競う対戦モード。スリーカード以上の大きい役を作ると、相手側のカードを裏返して見えなくさせることができるのだ。

GAME EXPLANATION

「琉球」は縦横各5マス、計25マスのスペースにカードを置いて縦横ななめにポーカーの役を作っていくパズルゲームだ。役の合計点が各ラウンドごとに設定された点数を超えればラウンドクリアとなる。G.G.版はラウンドクリア後のデモや対戦プレイなどのオマケがついた。

〈評価ダイアモンド表〉

操作性 2.5 / AV面 3 / 持続性 3.5 / ゲームバランス 3.5

じっくり考えるタイプのゲームなので、操作性よりりも画面の見やすさに重点を置いているようだ。また選択できるBGMも豊富なので、長い間飽きずに楽しめる。

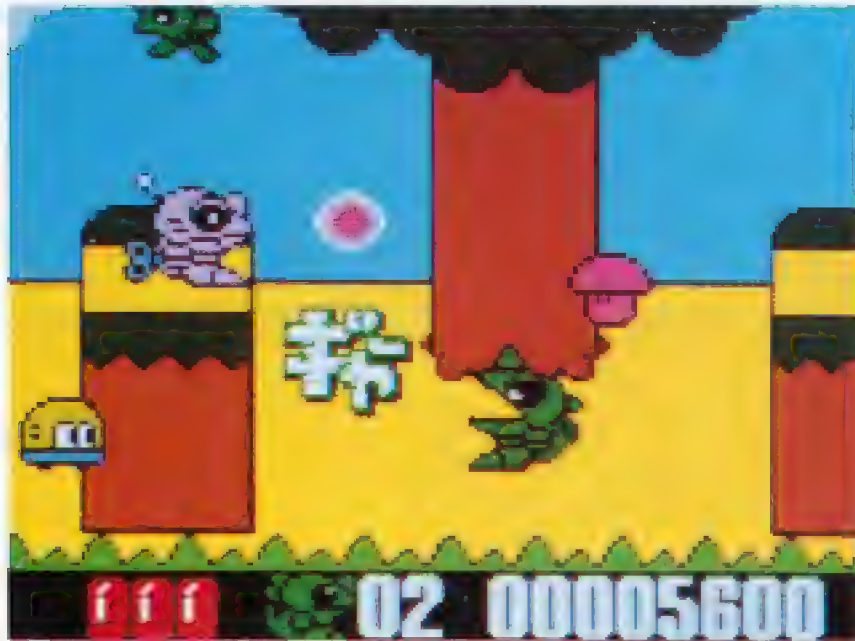
ONE POINT REVIEW

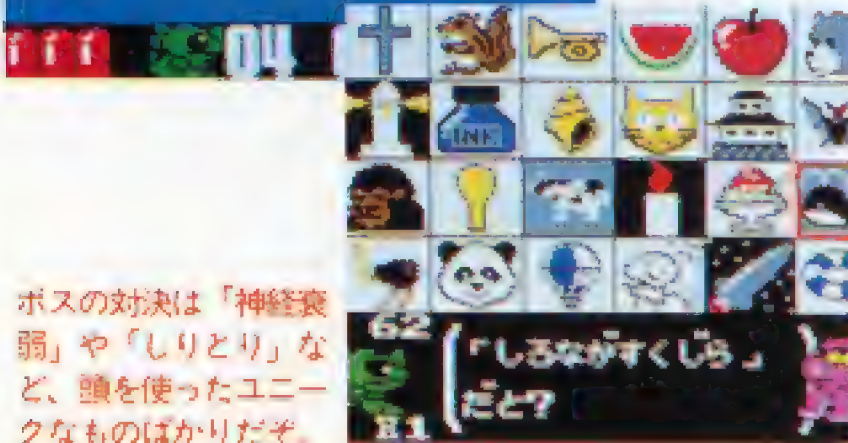
役作りが好きな人ならハマること間違いなしのスクエアポーカーゲーム。ラウンドごとに設定された規定点数以上の得点を出した場合ストックとして次回に持ち越されるため、毎回のプレイが気を抜けない。個人的には好きなゲームだけど、はっきりと好き嫌いが分かれる作品だろう。

◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇NEW SOFT RELEASE◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇

ワギャンランド

●ナムコ／7月発売予定／4,000円／ACT／1M

ワギャナイザーで動きを止めろ！

誰にでも楽しめるゲームデザインで好評だった「ワギャンランド」がG.G.版となって帰ってきたぞ。G.G.版はファミコン版の1、2の続編に当たる作品になっている。ワギャンとの戦いに敗れてワギャン島からドクターデビルが逃げ去ってはや数年……。平和を取り戻した島の空中に、突然いなびかりとともに巨大な城がやってきたのだ。単なる移植ではなく、新しい要素を加えた作品になっているとのことなのでぜひ期待したい。

敵キャラを倒すのではなく、ワギャンの大声で敵をビックリさせるというほのぼのとしたゲームシステムが新鮮だった。

ボスの対決は「神経衰弱」や「しりとり」など、頭を使ったユニークなものばかりだぞ。

パット&パター

●セガ／6月28日発売予定／3,500円／SPT／1M

パターゴルフのG.G.版なのです

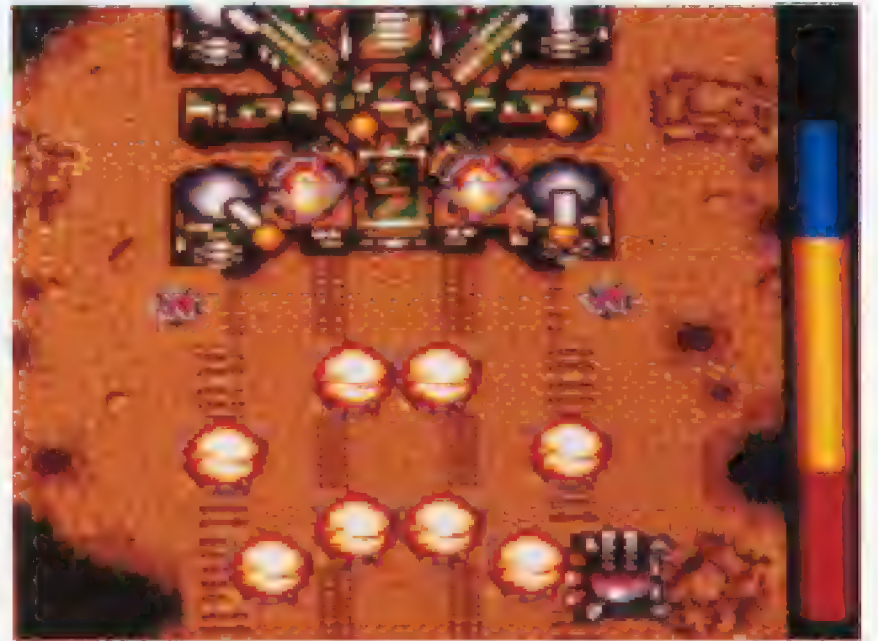
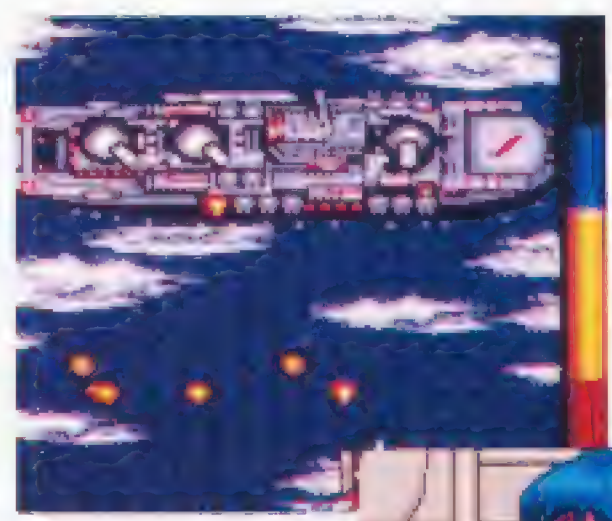
「パット&パター」はセガ・ゲーム図書館で供給されている「パターゴルフ」をG.G.に移植した作品。ぱっと見た感じでは普通のゴルフゲームに見えるけど、実は全然違う。開閉するゲートや流砂などのヤクモノがコース上に配置されているので、そのヤクモノをうまく利用しながらボールをホールに入れなければならないのだ。ピンボールとゴルフの要素を一緒にしたらこうなりました、という感じを受ける不思議なゲームである。

ボーリングのピンのように配置されたヤクモノがあるコース。コースの外壁に当ててボールを反射させるというテクもある。

ホールにボールが近づくと、ピンの旗がシュルシュルスポンと穴の中に消えていくのだ。

グリフォン－GRIFFIN－

●RENO日本テレネット／6月発売予定／価格未定／SHT／1M

G.G.久々のシューティングは期待大！

美少女とメカを一緒に描かせたら、かなうものはないのではないかと噂される日本テレネットのG.G.第一弾が、この「グリフォン－GRIFFIN－」だ。ゲームの内容は次期主力戦車グリフォンを操って敵国の軍隊を打ち破っていくというシューティングゲームである。詳細は次号で紹介するが、各ステージをクリアしたときに見れる女の子の〝アブナイ〟グラフィックなどはさすがは日本テレネット、と言ったところである。今後も期待しよう。

3面は上空での戦い。各ステージの最後でボスとの対決シーンになるのは、シューティングゲームのお約束事であります？

おおっと、こんなに過激なデモがG.G.ソフトで拝めるとは……。他のデモも見たいぞ！

G.G.HOTLINE

対戦ゲームは燃えているか？ イチ押しソフトはこれだ

皆さん、忘れちゃいませんか？ G.G.は〝対戦〟ができるマシンだってことを。今まで発売されたG.G.ソフトが対戦プレイに対応しているものが多いのに、G.G.ユーザーは意外と対戦ゲームで遊んだことがないんですよねえ。そこで今回のホットラインは、どの対戦ゲームが面白くてオススメかを考える特別小企画「対戦ゲームのススメ」です。ゲームを買う際の参考にもしてね？

まず、現在発売されている対戦ゲームの中で何が面白いのか。今のところ、イチ押しは「ギアスタジアム」に決まりでしょう。もうひとつの野球ゲーム「THEプロ野球'91」も悪くないんだけど、みんなに最もポピュラーな野球ゲーム「ファミスタ」の流れをくむこのギアスタこそ、対戦ゲームの入門用として最適でしょう。それと「パックマン」。この対戦ゲームも実はすごく面白い／ 食べたモンスターを相手のフィールドに送り込むという、パックマン本来の絶妙なゲームバランスを無視した豪快なアイデアが、あの名作をスリルあふれるサドンデスゲームに変えているんですよね。だいたい、あんな狭いフィールドに7匹も8匹もモンスターがいるときの恐怖／ それに反して、モンスターが1匹もいなくなってしまったときのマヌケさ／ モンスターの存在を気にせずに、ただドットをパクパク食べるパックマンの姿は強者のみが味わえる虚しさといえましょう(笑)。

そのほか「コラムス」の対戦モードもオーソドックスですが白熱すること間違いないデキですよ。

対戦ゲームで遊ぶには、まずG.G.が2台、対戦ケーブル(2000円)が必要。相手を探せ！

アクションパズルの定番と言えば、コラムス。対戦プレイは人々を熱くさせる！

対戦プレイだと鬼のように難しいゲームに変貌する「パックマン」。これが楽しい

Monthly Beep
Sega Game Library Book Review

セガ・ゲーム図書館BOOK REVIEW

ピラミッドマジック（完成版）

5月より供給中

メガモデム発売およびゲーム図書館が開館された時点から、非会員にも無料で供給されていた「ピラミッドマジック予告編」が、ようやく完成版としてお目見えした。内容はすでにご存知のとおり、いくつかの部屋に区切られたピラミッド内部を、財宝めざして突き進むパズルゲームだ。

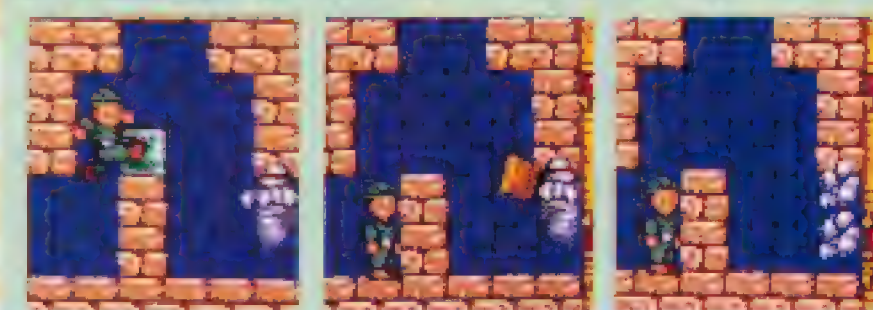
予告編との違いは、各面にある宝箱を開けて、出口にいる幽霊を退治するお札を、必ず出さなければクリアできないことと、数面ごとに表示されるパスワードで、コンティニューできるようになったことだ。

また、石の配置なども微妙に異なっている面もあるので、予告編を終わらせたユーザーでも楽しめるぞ。

タイトル画面も完全に新しいものになったバージョンアップ版だ

立ったまま入れない場所は、石を背負って進むと入れるよ。

タイム表示があるけど、これは制限時間ではなく所要時間だ。ゆっくり考えよう。

幽霊を退治して次の部屋へ

緑色のカギを使って、緑色の扉を開いてみよう。

すると、中からお札が飛び出してきて……

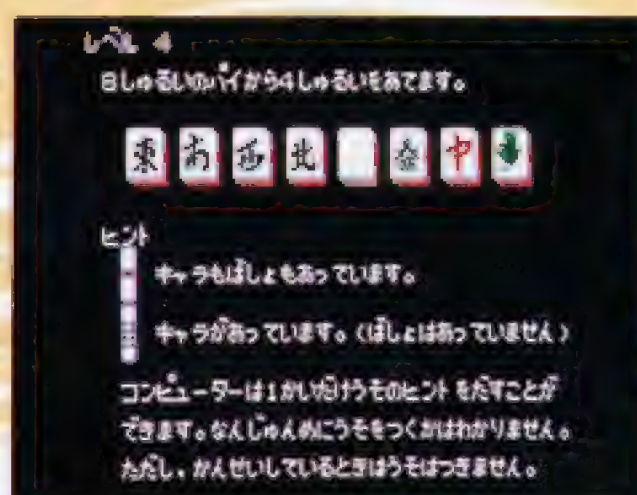
出口で邪魔をしていた幽霊を退治してくれるのだ

メガマインド

5月より供給中

これは「マスターマインド」というボードゲームを、コンピューターゲーム化したものだ。ルールはまずコンピューター側が、7つ用意されたキャラのうちから4つを乱数で選び、こちらにわからないように配列するので、それを当てるというもの。最初は何の手掛りもないので、7つのキャラから適当に4つ並べて「これでいいか?」とコンピューターに尋ねよう。すると、もしその中に、隠された配列と同じキャラがあればヒントをくれるので、2回目以降はそれを手掛りに配列を推理していくというわけ。ただし16回目になっても当てられないとゲームオーバーだ。

まず最初に使用するキャラクターを選択する。フルーツ、麻雀牌、国旗、標識の4種類あるが、麻雀牌以外はちょっと見づらいかも。

難易度は4種類ある。レベル3と4はコンピューターが、1回だけウソのヒントを出すぞ。

1回の挑戦ごとに、左にヒントが出る。スプーンはキャラが同じ場合、フォークはキャラも位置も合っている場合に出る。ただし、どれが合っているのかは推理しなければならない。

正解すると所要時間の最短記録が3位まで残る。う〜ん、4レベルで25秒とはなかなかの記録だな。

来月以降に供給が予定されている作品

次回の新作の1本目は、なんと今回紹介したばかりの「ピラミッドマジック」の続編、「ピラミッドマジックII」だ。これは、Iよりも難易度を上げたものになりそうだ。そしてもう1本はゲームではなく、メガドラ新作ゲームのBGMをいち早く聴ける音楽堂（正式名称は未定）が予定されている。これは発売直前のセガのゲームも対象となっていて、第1回目は「ボナンザブラザーズ」、「ソニック・ザ・ヘッジホッグ」のBGMプログラムを供給するそうだ。このゲームを買おうかどうか迷っている人は、とりあえずこれでBGMをチェックしてみるといいかもね。最後に、第2回目のゲーム・グランプリ作品が「コラムス」に決定したぞ。これって、メガドライブ版の「コラムス」を買いそびれた人にはラッキーな話だよね。あの名作ゲームを供給しちゃう太っ腹なセガさんに感謝！

前号の新装開店に引き続き、今回からはシステムも一部変わることになった。心機一転の裏技リーグをこれからもよろしく。

BEメガ裏技リーグ Vol.14

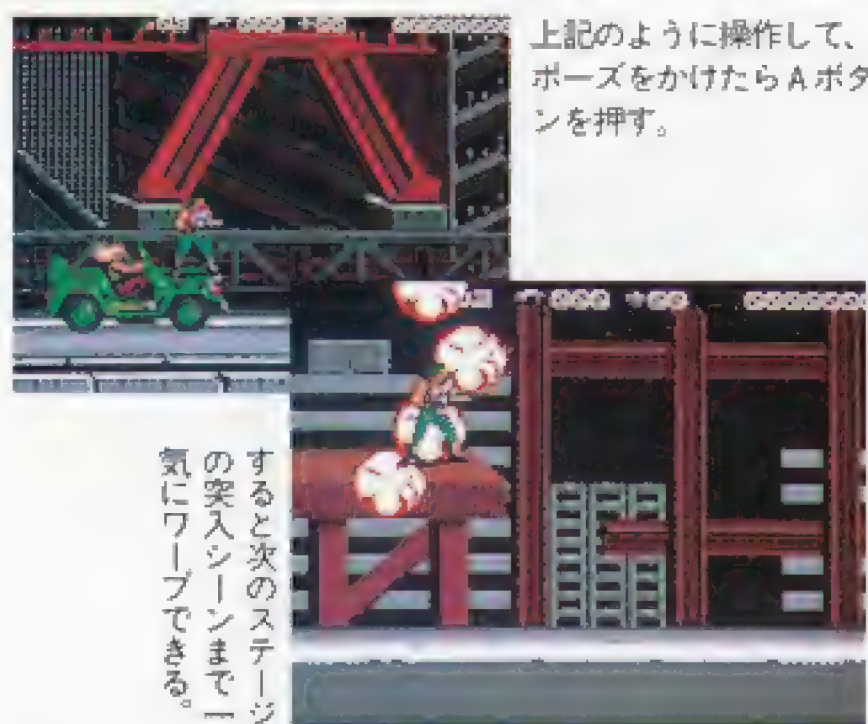
ミッドナイトレジスタンス

ステージ飛ばし　2軍

タイトル画面の表示中にCボタンを押しながらスタートする。そしてゲーム中にポーズをかけてAボタンを押すと、次のステージの最初に行ける。これはゲーム中に何回でもできるが、最終ステージでやるとハイスコアの画面になってしまう。

（福島県・荒川嘉宗）

上記のように操作して、ポーズをかけたらAボタンを押す。

すると次のステージの突入シーンまで一気にワープできる。

究極タイガー

いきなりエンディング＆面セレ　1軍

タイトル画面の表示中にスタートボタンを1回押して、背景の色が緑色になったら方向キーを「上、下、右、左」。そのあとボタンを「A、B、C」の順に押してからスタートすると、いきなりエンディングが見られる。

また、上記と同じやり方で「A、B、C」と押さずにスタートすれば、ラウンドセレクトができる。

（三重県・恐怖の前立腺男・24歳）

タイトルの背景が緑色になってからコマンドを入力。

これはステージセレクト画面。エンディングは自力で見よう。

レッスルボール

強力チームを選択　2軍

1P、2Pどちらでもかまわないから、まずチーム選択の画面にする。そこで下段のどれかのチームにカーソルを合わせて、方向キーの下とBボタンを数秒間押しっぱなしにしておく。すると、終盤の4チーム（相撲チームなど）も選択できるようになる。

（神奈川県・横山裕司・14歳）

下段のチームにカーソルを合わせたら、下＋Bを押してしばらく待とう。

すると、かなり先に進まないと出てこないチームが選択できるようになる。

喜色満面の選手　草野球

味方が得点したあと、方向キーで得点した選手を動かしていると、手を振って喜びを表現しながら仲間にぶつかるまで走っていく。

（大阪府・西川正樹・14歳）

矢印のついた選手に注目。右手を振って大喜びしているぞ。

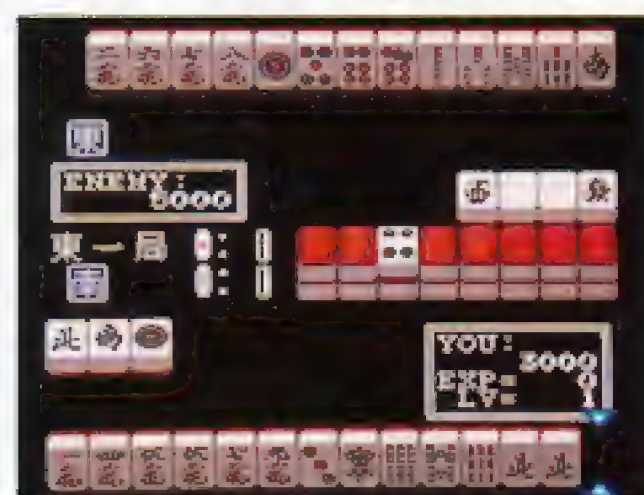
しかしそのあと「やったなコイツう！」てなふうに、味方に押しつぶされてしまう。いと哀れ。

雀偵物語

相手の牌が丸見えになる　補欠

麻雀での対戦中に相手の番になったら、2P側のスタートボタンを連打すると、相手の牌が丸見えになる。うまくいかないときは何回も試すと良い。

（新潟県・吉田達広・17歳）

相手の手の内が丸見えなら、振り込んで負けることはないはず。

ダイナマイトデューク

謎の円盤UFO　補欠

まず難易度設定をノーマル以上にしておく。そしてラウンド1がスタートしたら、弾を1発だけ撃ってしばらく待っていると、画面右上から小さなUFOが飛んでくるので、これを撃ち落とそう。

すると強力な武器が普段よりも出現しやすくなり、ゲーム進行が楽になる。

（東京都・デューク西郷・22歳）

照準のすぐ左に、小さなUFOが飛んでいるのがお分かりいただけるだろうか？

UFOを撃ち落とすと、いいアイテムが、ほんのちょっとだけ出やすくなる。

ヴァリスIII

隠れモード一挙公開!! 1軍

タイトル画面の表示中に、方向キーとボタンを以下のように押したままスタートすると、いろいろなモードに入れる。

（福島県・渡部光一・16歳）

【サウンドセレクト】

A、B、Cボタンを押したままスタート。

【効果音セレクト】

右下＋Bを押したままスタート。

サウンドと効果音セレクトは、この画面が表示される。下に表示されている部分を方向キーで変更して、聞きたい音を選択しよう。

【ビジュアルセレクト】

左上＋A、Cボタンを押したままスタート。

ビジュアルセレクトはいきなりエンディングを見ることもできるが、行きすぎのきらいがあるコマンドだな。

【面セレクト】

上＋A、B、Cボタンを押したままスタートボタンを押さえ、そのまま2秒ほど待ってから全てのボタンを離す。

SELECT MAP 024

面セレクトは24まである。各面が何番に対応しているかは自分で調べてね。

シャイニング&ザ・ダクネス

いきなり大金持ち 補欠

万屋で道具を修理してもらうときに、所持金を店の主人に要求される金額よりも少ない状態にしてから頼むと、お金が足りないのに修理してくれるうえに、所持金の枚数が数百万枚に増える。（神奈川県・福田将宏・20歳）

LV 46 HP 266/266 MP 266/266 きんかのかず 35

とりあえず金貨を消費して貧乏になろう。

それからお金のかかる修理を頼み、すぐに店を出る。

それでは　まえきんで　きんか3000まい　いただきやす　よろしいですね?

LV 46 HP 266/266 MP 266/266 きんかのかず 4901760

すると、いつの間にか数百万ものお金を持っている。こんな大金を抱えて3人とも人生を誤らなければいいが…

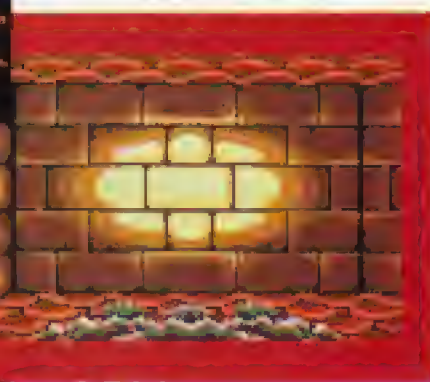
MP節約法 草野球

コケの部分を通過すると、歩くたびにMPを1づつ吸い取られ、しかも方向転換のときにもMPが減ってしまう。

これではMPがもったいないので、曲がり角に来たときに、壁にぶつかってから方向転換しよう。すると、方向を変えてもMPが吸い取られなくなるので、曲がり角のたびにMPを1づつ節約できる。

（愛媛県・渡辺一雄・12歳）

曲がる前に壁に体当りを喰らわそう。

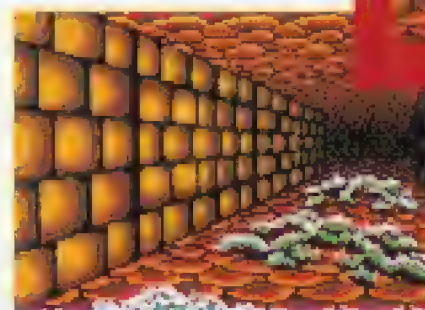
普通に曲がるとMPを吸い取られてしまうので……

すると、その場でなら方向を何回変えてもMPは減らなくなる。

道具を修理に出さずに直す 補欠

道具として使える品物は、何回か使うとヒビが入って修理が必要になります。しかし、道具を修理に出すと、その道具の値段の1.25倍ものお金が必要になります。

そこで、あと1回使えば壊れるといった道具は売ってしまいましょう。それからすぐに、その道具を買い戻すと、なんと新品同様になってるではありませんか!

つまり、万屋に修理を頼んだ場合にくらべると、わずか5分の1の格安料金で道具を修理できるのです。

（奈良県・大西義通・20歳）

裏技大募集!

■BEメガ裏技リーグは、読者の皆さんから寄せられたハガキの中から、技のグレイドによって毎号“大リーガー”から“草野球”までを、編集部内のコミッショナー委員会が判定、選定するものです。

■同一の裏技が複数寄せられた場合は、抽選で1名を選び、代表とさせていただきます。

ハガキの書き方

ハガキの裏にゲーム名を書き、その下に裏技の内容を具体的に書いてください。また、自分の住所、氏名、年齢、電話番号、希望するソフト名を必ず明記してください。

宛先

〒108 東京都港区高輪2-19-13
ＮＳ高輪ビル　ソフトバンク株式会社
「ＢＥＥＰ!メガドライブ」編集部
ＢＥメガ裏技リーグ係まで

裏技リーグの受賞者には以下の特典が与えられる!

大リーガー	お好みMDソフト1本＋海外ものソフト＋αのおまけつきだ! 怒濤の超絶的裏技に贈られる最も名誉ある賞だ。こちらの判断で超貴重なモノもつけてしまうぞ。こいつぁ、1年に1回出るかどうかってヤツだな。	補欠	2,000円分の全国共通図書券を進呈。 ゲームをより深く楽しむために有効な、味の素のような裏技に贈られる。ちょっと古いが「1粒で2度おいしいコラムスの魔法石」がいいセンいってる。
1軍	お好みゲームギアソフト2本、もしくはお好みメガドラソフト1本（国内版に限る）。 例としては、「無敵コマンド」や「全てのアイテムを最初から装備!」ってなふうに、基本的にそのゲームにおける最高の裏技に贈られる賞だ。	アマ	1,000円分の全国共通図書券を進呈。 ギリギリの線で裏技と認められたものに贈られる。例えるなら「ABC＋スタートでサウンドテスト」みたいな、わりと簡単に発見できる裏技かな。
2軍	3,000円分の全国共通図書券を進呈。 ヘタをするとゲームをつまらなくするおそれがあるが、それでも使ってしまう、濃厚な味わいの裏技がこれに値する。レベルはシューティングゲームのパワーアップコマンド程度。	草野球	500円分の全国共通図書券を進呈。 とりたてて役に立つってわけじゃないけど、知ってて損のない裏技、なんとなく笑える裏技に贈られる。謝礼がいささか安いけど、BEメガを1冊買ってもおつりがくるぜ。

remote王朝創始者池田貴族が貴方に贈るプレジャーワールド

貴族の小部屋

最終回

“ゴジラ”の巻

ふとそよぐ風にも初夏の香りが感じられるこの季節、いかがお過ごしか。梅雨時は、ものが腐りやすいので食アタリによる下痢・夜泣き・癇の虫などに気をつけられよ。

昔のおもちゃは“味”があるのだ

実は何を隠そう、貴族ちゃんは仮面ライダーカード6300枚以上もっているコレクターなのであった

昭和30～40年代のおもちゃは貴重なものばかり

BEメガでひときわ耽美な香りを放っていた我が『貴族の小部屋』も、いよいよ最終回である。そこで、今回は思いきり趣味の世界にあそばせていただく。場所は高円寺、ガード下にひっそりとたたずむおもちゃおたく愛の原子炉、“ゴジラや”である。今回はそこの店長の木沢さんと、アンティックトーイに対するパッションをとことん語り合ってみた。

貴族　昭和30年～40年代のものがずらりと並んでますね。ほほう、変身サイボーグシリーズもそろっているのか。こいつはすごい。

木沢　もともとボク居酒屋をやっていたんですけど、その頃から昔のおもちゃを飾ってたんですよね。そしたらお客さんから売ってくれとせがまれるようになって……。趣味が高じて4年前にこの商売を始めたんですよ。

貴族　ブースカ、カネゴン、超合金マジンガーZ、これだけ貴重なものがそろっていると売りたくなくなっちゃうでしょ。

木沢　そうですね(笑)。本当に売りたくないものは、うちにもってかえっちゃう。

貴族　ソフトビニール怪獣、ままごとセット、仮面ライダーカード、ブリキのおもちゃもありますね。

木沢　そうですね。ブリキのおもちゃは昭和30年代ですね。あのころは戦後で日本がこれから、という時代でしたから、ほとんどのおもちゃは輸出専門だったんですね。だからなかなか国内では手に入りにくいんです。昭和40年代に入ると怪獣ブームが起こってバンバン生産されるようになってきたわけなんです。

貴族　私はちょうどその世代なんですよ。ウルトラマンエースとかキカイダーとか好きでしたね。

店長、木沢雅博さん。売りたし買いたしはTEL03-3336-3178まで。GIジョーからグリコのおまけまでなんでも扱う。

貴族のささやき

“何をやりたいのか、よくわからない”と悩む若者が多い。

人間誰しも使命をもって生まれてくる。必ず、生きている目的があるのだ。

世の中に偶然は存在しない。あるのは必然だけだ。すべては決まっているのだ。私が歌を唄うのも、この雑誌にコラムを書くことも、君たちがこれを読むのも、すべて決まっていたのだ。

ということは、先のことを考えて悩む必要はまったくないわけで、毎日をワクワクするように過ごすことが重要になる。

どう楽しくするかを考えるべきだ。あまり自分自身をいじめないように。

イラスト／武田うずら

当時350円のハヤタ隊員が現在なんと12万円

貴族　じゃあ、このお店の貴重品を見せてもらいましょうか。
木沢　はいはい。まずウルトラマンのハヤタ隊員ですね。
貴族　おお！　当時350円で売っていたものがなんと現在12万円！
木沢　こういうちょっとマイナーなもののほうが価値は高いですね。
貴族　こ、この28万円のガメラも珍しいですね。
木沢　これはね、マニアでもなんでもない人が押し入れからもってきた。店にきたときは「うっ、これは！」なんて、こちらのほうがびっくりしちゃいましたよ。
貴族　やはり、いらなくなったプラモデルや怪獣などは、ポイと捨てないで大切に取っておいたほうがいいですね。もしかしたら価値が出てくるかもしれない。私は引っ越しのときにキカイダー捨てちゃって後悔してるんですよ。
木沢　キカイダーは今10万円しますからね。惜しいことをしましたね（笑）。
貴族　この超合金マジンガーZはアイアンカッターがついているから高そうですね。
木沢　これは当時1,300円だったんですけど、今９万円。当時もわりと高めの値段でした。
貴族　そうですね。お年玉ためないと買えなかったもんなあ。
貴族　希少価値があるのはバンダイのオリジナルキカイダーのプラモ。当時700円が今25万円です。
貴族　この48万円のジャイアントミクラスはなんと無塗装ですね。
木沢　はい。これは塗装屋さんがもってきたもので、商品として出す前の貴重なものなんです。素材はソフトビニールなんですけど、顔が情けなくてかわいいでしょ。職人さんの手作りって感じで本当にいい味出してます。
貴族　今のおもちゃは本物そっくりのリアル指向ですけど、このころのおもちゃっていうのは１つ１つに味があって、みんな優しい顔をしていますね。そこがアンティックトーイの最大の魅力ですね。

キカイダーのプラモを手にしてうれしそうな貴族ちゃん。本当のマニアは実物から型抜きしたものを組み立てるのだそうだ。で、実物はそのまま床の間に飾っておくわけね。

ガメラは当時ニットーなど色々なメーカーが作ったが、これはマルサンのもの。著しく数が少ないため非常に貴重な品である。

ハヤタである。今はなきマルサン製。哀愁を帯びた顔つきといい、微妙にくすんだ色合いといい、まさにおもちゃの絶品だ。

これは未使用のマジンガーZ。つぶれかかったおもちゃやの倉庫ですやすや眠っていたところを偶然木沢さんが発見した。マニアにとってはノドから手である。

ミクラスはウルトラセブンの子分にもかかわらず、弱かった。なんの役にも立たなかったが、その無力さゆえ今でもファンが多い。

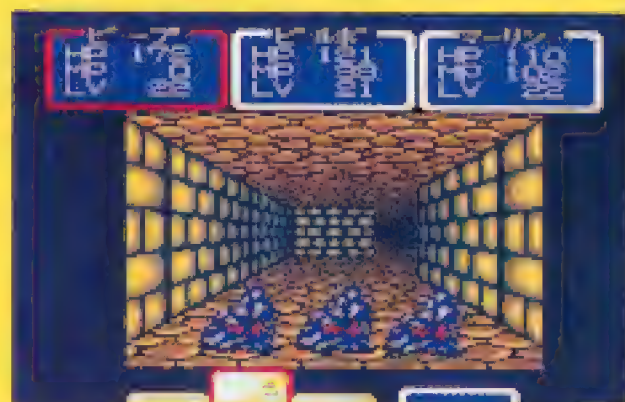
愛のおたよりコーナー

★貴族さん、このコーナー終わっちゃうんですってね。ボクとってもさみしいです。
（神奈川県・ベム・18歳）
◎さよならのあとにこんにちはがあるんだよ。人生、そういうもんなんだよ。
★新作アルバムのタイトルを教えてください。
（東京都・ユリア・20歳）
◎「TRUE COLOUR」である。意味は"本当の色"、つまりわれわれremoteが原点に帰ったというわけだな。シブイ音になっているからぜひ聞いてくれたまえ。
★ラップ音がうるさくて眠れません。どうしたらいいでしょうか。
（愛知県・占師・32歳）
◎ハモればいいんだよ。ラップにはラップで応戦してやんな。目には目を歯には歯をとコーランでもいってんだろう。

池田貴族だ。みなさまの愛と平和を祈らせていただく。ホンじゃまたな。

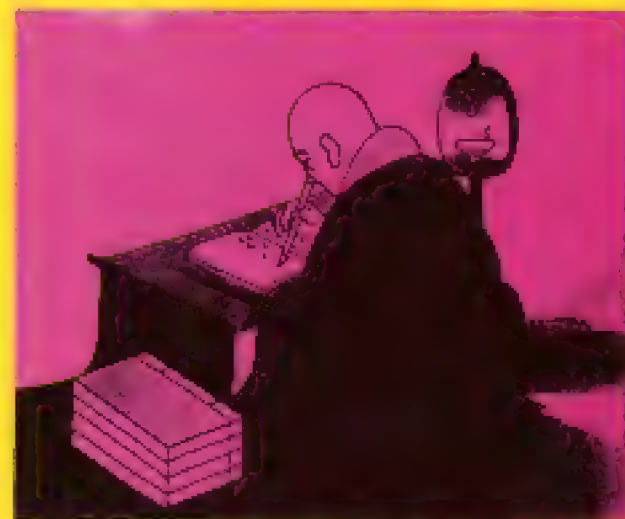
今月のソフト

ええと、「キューティー鈴木のリングサイドエンジェル」は面白いぞ。かわいいしな。ただ技のかけ方が、いまいちつかめないのでナンギである。が、アクション関係が好きな人にはおすすめである。次。「シャイニング＆ザ・ダクネス」はできのいいRPGである。私自身ヒマがなくあんまり進んでいないのだが、のめりこむこと必至であろう。ちょっと懐かしいところでは「マージャンCOP竜」がいい。後半戦にノッてきたときに役満ツモが最高であるからして、ストレス解消にはもってこいなのだ。大四喜、四暗刻ツモや大三元、字一色など、いちかばちか感覚の麻雀といえよう。

さてスペースが余ったので私のこれからのスケジュールを紹介しよう。５月25日にサードシングル発売、６月１日には渋谷オンエアでライブをやる。今までとは180度違うremoteが見られるから期待してくれ。25日は新アルバムの発売日なのだ。

まっ、なんといっても「シャイニング＆ザ・ダクネス」はヨイできだと思うぞ。

貴族のホラー日記

○月●日　目蒲線沿いにあるドレメ通りを歩いていたら、電信柱の影に少年が立っていた。もちろん生身の人間ではない。幽霊である。そこは見通しが悪く、交通事故も起きるエンギの悪い場所だ。特に雨の日がヤバイ。そういえば今日も雨だった。その少年を見たのはなんと今回で３回目である。
○月●日　とある番組で霊能者と対談した後、部屋に帰って留守番電話を聞いたところ、初老の男の声でお経が入っていた。最初に鐘の音がチーンと鳴り、次にお経がワンフレーズ、そしてまたチーンでしめられていた。気持ちの悪いのをとおり越して笑ってしまった。
○月●日　家から駅まで行こうとして歩いていたのだが、不思議にどうやってもたどり着かない。何回も通っている道なので迷うはずはないのだが、ちっとも駅に出ない。何か私が駅に行ってはいけないわけでもあるのだろうか。ちとブキミ。

外神田総合信用探偵社

HYPER SEGA ハードボイルド・ミステリー

Vol.2

ラッドモビールSVをめぐる冒険

●あらすじ●

しがない私立探偵の俺は、大阪はミナミの御曹司から最新体感マシンであるラッドモビールのスペシャル・バージョンを探すべく依頼を受けた。通常は20ステージで構成されているこのゲームだが、シリアルNO.(機械の裏側に入っている通し番号)に"SV"の記号があるマシンにのみ、21ステージ目が設定されているというのだ。しかも平成4年4月4日午後4時4分にしか、その画面は現れないという。半信半疑ながらも、その日暮らしの俺は、この一件を引き受けた。そして、全国のAMセンターを時給740円のアルバイト助手・亜紀とともに行脚することとあいなった。

＊この物語はほとんど全面的にフィクションです。ホンキにすんなよな。

AMセンターでボーイ・ミーツ・ガールの物語(ストーリー)を

セガ・ワールド セッツウィングス

場所　宮城県名取市飯野坂土城堀57-1

交通　JR・館腰駅より車で5分

営業時間　AM10：00～AM0：00

宮城へ

わが愛車、中古の赤いダイハツ・ミラのエンジンをクタンクタンいわせながら、俺は雨の中、250台収容できるという駐車場へ入って行った。セッツウィングスはアメリカの古い街並みをまねた9つの建物を歩行者用の回廊(ペデストリアン・デッキというんだと)でつないだ小粋な雰囲気のトレンド・ゾーンである。セガ・ワールド　セッツウィングスは、その中でもひときわ目立つ大きな建物だ。

俺が、なぜ宮城くんだりまで来たのかというと、それはいわずと知れた依頼人である山下の指示に従ってのことだ。

「ナトリ市、ですか?」と、俺は、自分が経営する外神田信用総合探偵社にかかってきた電話の向こうにいる依頼人に確かめた。

「そ。宮城県ですわ。そこのセガ・ワールドセッツウィングスいう店にラッドモビールが2台あるって聞きよりましんたんで、ほな、ここは、アンタさんに行ってもらおう思いましてな」

「それでは、助手とともにさっそく現地に飛びます」媚びを含んで答える俺を、アルバイトとして助手を務める短大生の亜紀は軽蔑したような表情で眺めていた。

50年代オール・アメリカン

それにしてもでかい。1階は180坪、2階でも100坪、総ゲーム台数は148台。東北地域では、もっとも大きなロケーションだという。

俺と亜紀は自動ドアを通って店内に入った。そこには、なんと50年代のアメリカがあった。コカコーラとハンバーガーとボタン・ダウン・シャツの明るいオール・アメリカンの世界が広がっていたのだ。所々に、いかにも

「アメリカン・グラフィティ」の雰囲気が漂う等身大人形が随所に。

ナナナント! 天井にはハングライダーが…

さわやかな、気のいい感じの男の子と、はつらつとしてかわいい女の子が等身大になっている人形が置かれ、窓にはマンハッタンのビル群の夜景がロマンチックにシルエットでデザインされている。

「ボーイ・ミーツ・ガールね」と、俺の横で亜紀がいった。

「なんだ、そらぁあ？」俺は彼女にたずねた。

「あら、知らないの？『彼は彼女に出会いました。彼と彼女は恋におちました。紆余曲折はあったけれど、結局、彼と彼女はめでたく結ばれました』っていう、古典的なラブ・ストーリーの公式よ」

「へえ」

「このお店には、そのハッピーエンドなラブ・ストーリーの雰囲気が感じられるわ」

「彼と彼女の出会いの場ねえ……」

なるほど、この店は仙台空港のすぐ近くと立地条件に恵まれているほか、ドライブ・イン・シアターあり、ドライブスルーのファーストフードや洒落たレストランありと、いかにも気のきいたデートコースになっているのだ。

彼と彼女は恋におちました

R360があるのは
東北地方ではここだけ。

セガ・ワールド　セッツウィングスの早坂竜二店長に会ってみた。「最初は軽い気持ちで来ても、また来ようと思えるような楽しい店にしたい」と語る店長は、ドスのきいた名前

2台のラッドモービルを前に
早坂店長をパチリ。

とは裏腹にやさしい雰囲気の男だった。「おじいちゃんやおばあちゃんが、お孫さんを連れてモグラタタキなんかしてるのを見ると、ほんとうれしくなっちゃうんですよね」と。

結局、セガワールド　セッツウィングスにもラッドモビールSVはなかった。俺と亜紀は捜査を終えて仙台市内のとあるバーにいた。

「ちょっとぉ、あんた、そういうの頼むのやめてくれない」と亜紀が非難した。

俺は仙台名物のナガナスの漬物と笹かまぼこを肴にウィスキーを飲んでいた。

「まあ、少しのあいだ黙ってなって」と俺は亜紀にいった。

「え？」

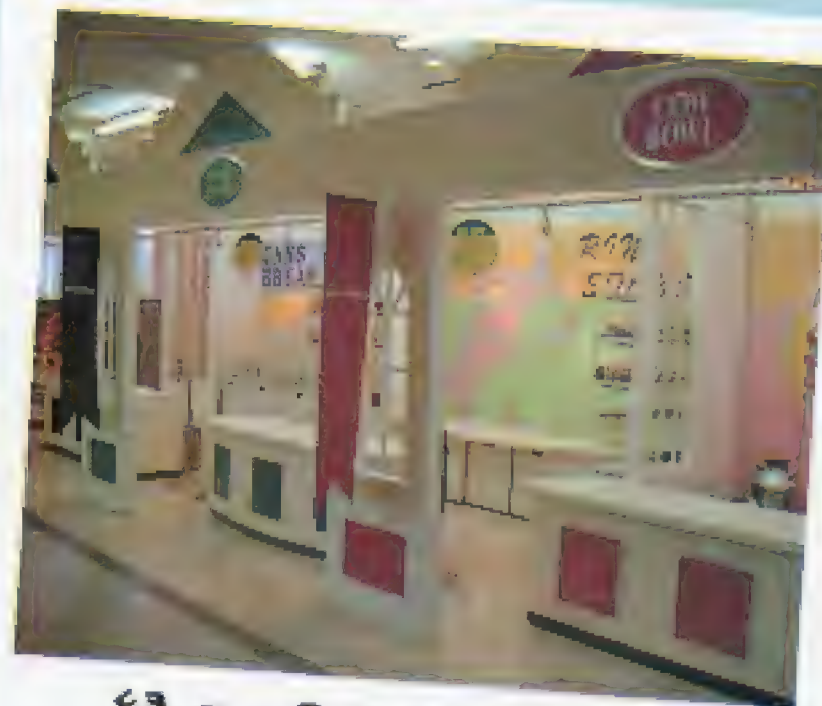
「あれさ――」俺は顎で指し示した。

さっきまで、あまり上手だとはいえない腕前で『煙が眼にしみる』を弾いていたピアニストの女の子が、若いバーテンダーとカウンターの隅で話をしていた。バーテンダーは彼女にグレープフルーツジュースをサービスし、彼女は楽しそうに笑っていた。ふたりの雰囲気からはいかにも恋の予感が感じられた。「ボーイ・ミーツ・ガールね」と、彼らを見ながら亜紀がいった。

俺の捜査メモ

女のコ編

池端里香ちゃん（20）　吾妻照美ちゃん(21)

趣味はふたりともドライブ。けれど、アブナイところには行かないのだそうな。里香ちゃんの愛車はスターレット、照美ちゃんはブルーバード。「探偵さんのクルマは？」と聞かれ、俺は話題をはぐらかしておいた。

縁日の屋台を思わせる
カーニバルゲームコーナー

CHECK POINT!

《外神田総合信用探偵社NEWS》

セガ／情報ステーション

〈亜紀からのお知らせ〉

このコーナーでは、読者の皆様からの様々な［おもしろ情報］，［当コーナーに対する要望（意見）］，［セガに対する質問］，その他どんなささいなことでも受付し、コーナーにて紹介しちゃいます。そして、応募してくれた読者には抽選で50名様に毎月セガ提供のオリジナルボールペンを、その上ハガキを採用・紹介された読者には、セガの「ゲームギア」をプレゼントしますのでどしどし応募してね。

……よ・ろ・し・く♡

応募要領

ハガキに◇住所・氏名・年齢・電話番号と内容（具体的に！）を明記の上、〒108東京都港区高輪2－19－13NS高輪ビル／ソフトバンク株式会社／BEEP！メガドライブ編集部「HYPERセガ」プレゼント係まで送ってください。

なお、当選者の発表は発送をもって替えさせていただきます。

〈俺からの一言〉

「ラッドモビールSV」を捜せ！な〜んて難しい依頼じゃなくて、例えばキミタチのなかで昔懐かしの「こんなゲームを捜してほしい」なんてカワイイ希望だったら、俺が無料で捜査してあげちゃうから。何でも書いて送ってくれよな。……待ってるぜ！

話題のビデゲーをチェック!!

ザ・VG(ビデオゲーム)倶楽部

今回は話題のパワフルシューティングと異色のシミュレーションの2本立てで紹介だ

SNK/
ASOⅡ
ラストガーディアン

ナムコ/
ランパート

ASOⅡ ラストガーディアン

NEO・GEOファン待望のシューティングソフト、驚くほど緻密で美しい画像をじっくりと紹介しよう

S N K

11のパワーアーマーを使い分けろ!!

ビデゲーに限りなく近づいてきているTVゲーム。NEO・GEOはこの2つのメディアの中間に位置するマシンだ。家庭でできるビデゲーという点から考えると、TVゲームよりレベルが高いと評価されるはずなのだが現状では、なぜかビデゲー以上の完成度が要求されているのである。そんなSNKが満を持して発表したソフトが「ASOⅡ」なのだ。こいつは、ただ単にデジタイズされたグラフィックではなく、ディフォルメしたゲームで、TVゲームとの境界を広げようとした作品となっている。難をいうとゲーム性としての新しさが加わればさらに目を見張るゲームになっただろうが。

さて、このゲームは11のアーマーがあり、それを装備することで、自機のパワーアップができる。パワーアップするには、各エリアで集めたゴールドを使ってアーマーを買うか、エリア上で連続して同じアーマーパーツを取り、装備するかの2つの方法がある。アーマーには地上攻撃用と対空攻撃用、対空地兼用の3つのタイプがあるので、エリアやその場の状況によって使いわける必要がある。下の表を見ながらアーマーの特徴をしっかりとチェックして使おう。

◀アーマーは対地用か、対空用かあるいは対空地兼用かを知らずに使うと、パワーのあるアーマーでも無意味になる。

▶アーマーを使うと、エネルギーの消耗が激しいため、こまめにアーマーエネルギーを取ろう。

◀ボスキャラによって、効果のあるアーマーが違うことを知っておこう。

これが11のパワーアーマーだ

アーマー	説明
PHNX フェニックス	ボタンを押し続けると"火の鳥"に変身、離すと前方にいる空中の敵を撃破、後方の地上の敵を火炎弾で破壊できる。140G
NUKE ニュークリア	核爆弾を投下、核の範囲内の敵に大ダメージを与え、敵を一掃できる。広範囲の敵を攻撃するときに便利だ。110G
THUND サンダー	これを使うと自機が中央に移動して、稲妻を放つ。画面上の敵に大きなダメージを与え、敵を一掃できる。130G
FIRE ファイヤー	火炎を放射、地上と空中の敵にダメージを与える万能アーマーだ。火炎の弧を利用すると便利。120G
LASER レーザー	レーザーで敵にダメージを与える。ボタンを押し続けると、自機が横に分裂して一斉にレーザーが発射できる。40G
SIELD シールド	自分の周りにバリアを張る。さらにボタンを押し続けるとバリア弾となり8方向に飛び散り敵にダメージを与える。90G
BLACK ブラックホール	画面上にブラックホールを誕生させることができ、亜空間の範囲内に敵を引きこみ、破壊する。100G
BUB'L バブル	泡を連射、敵にダメージを与えるとともに、泡の爆発に触れた敵も誘爆できる。バブルでしか倒せない敵もいる。80G
SIDE サイド	自機のサイドにオプションがつき、敵を自動サーチしてその方向に向かってレーザーを発射してダメージを与える。50G
HOME ホーミング	ホーミングミサイルが同時に6発の発射ができ、そのうえ地上の砲台をサーチして破壊することもできる。60G
SHOT ショットガン	自機の両サイドからその延長線上に爆撃を加え、地上の砲台を破壊できる。70G

多彩なアイテムでパワーアップ

ステージ中のピラミッドやザコキャラを破壊すると、アイテムが出現する。このアイテムを取ることによってノーマル装備をパワーアップをしたり、アーマーのエネルギーを補給したりできるのだ。アイテムの出現はザコキャラを破壊するとレーザー、スピードアップ、ミサイルなどのマークがパネルとなって出現する。このマークを撃つとパネルが回転してアイテムマークが変わる。これを利用して好きなマークのときに取ってパワーアップしていこう。ピラミッドを破壊すると出現マークはさらにおいしいアイテムが多くなるぞ。

K 記録	1UP	ワープ	ゴールド
このアイテムを取ると、今までにパワーアップしていたスピードアップ、ミサイル、レーザーがキープできる。	なかなか出現しないがピラミッドを破壊すると出現することがある。自機が1UPできるおいしいアイテムだ。	ピラミッドを破壊すると出現。ステージの先へ一瞬でワープできる。これもなかなか出現しないアイテムの1つ。	ステージの最初にあるショップでアーマーを買うために必要なお金。自機が破壊されるとゴールドは0になるので注意。
パワーダウン	M レーザーアップ	L ミサイルアップ	これらのアイテムのほかにも、取ることに自機をスピードアップできる"S"スピードアップや、アーマー装着時に出現し、アーマーのエネルギーを補給する、"E"アーマーエネルギーや"C"のオールパワーダウンがある。
L、S、Mなどが逆字で出現する。このアイテムをうっかり取ってしまうと、その字のアイテムがパワーダウン。	アイテムを1つ取るごとに、自機のレーザーが1段階ずつパワーアップできる。絶対に取っておきたいアイテムだ。	アイテムを1つ取るごとに、自機のミサイルが1段階パワーアップ。これも絶対に取っておきたいアイテムだ。	

ステージ1

マップも複雑な構成ではなく、ボスキャラ以外はそれほど手ごわい敵は出現しない。パワーアップアイテムを取って、さらにアーマーをできるだけキープしよう。アーマーはショップで買ったアーマーを含め、最大5機までキープできる。そのためにゴールドも必要だ。つまり、このステージはステージ2のためのパワーキープなのだ。

3つ集めるまでに別のパーツを取ると今まで集めたパーツはなくなってしまう

ピラミッドを破壊してランダムに出現するパーツを集める場合に注意。 集めている とき他のパーツを取ると今までのパーツがなくなり、新しいアーマーが優先されてしまう。

アイテムを取ってパワーアップをさせておこう

ステージの最初は宇宙空間。空中にいる敵の攻撃に注意すればいいだけ。この間にパワーアップアイテムを取れるだけ取っておこう。その後の戦いがとても楽になるからだ。

A へ

スタート

A

ステージ2

ステージ1と違い、戦いは激しくなる。大きな宇宙戦艦を破壊、その船の中へと潜入するとボスキャラと戦うシーンが2つ用意されている。

ボスキャラ登場

ボスの倒し方は、左右どちらかのアームからかたづけて胴体を破壊しなくてはならない。ここで自機が破壊されノーマル装備となるとつらいのでダメージを受けないこと。

ボスキャラまではパワーダウンするな!!

もうすぐボスキャラだ。こんなところで地上や空中からの敵のダメージを受けて、やられてしまうと、ボスとの戦いがつらくなるので、慎重に進んでいこう。

中ボスくらいはアーマーをつけずに倒せ

中ボスの倒し方はとても簡単だ。中ボスの中央が死角となっていることを知っていれば、左右に逃げて余計なダメージ食らうことなく、中央にいて簡単に倒せるのだ。

◀巨大戦艦までは広大なクレーターが広がるアイテムを取ってパワーアップするチャンスだ

スタート

巨大戦艦登場

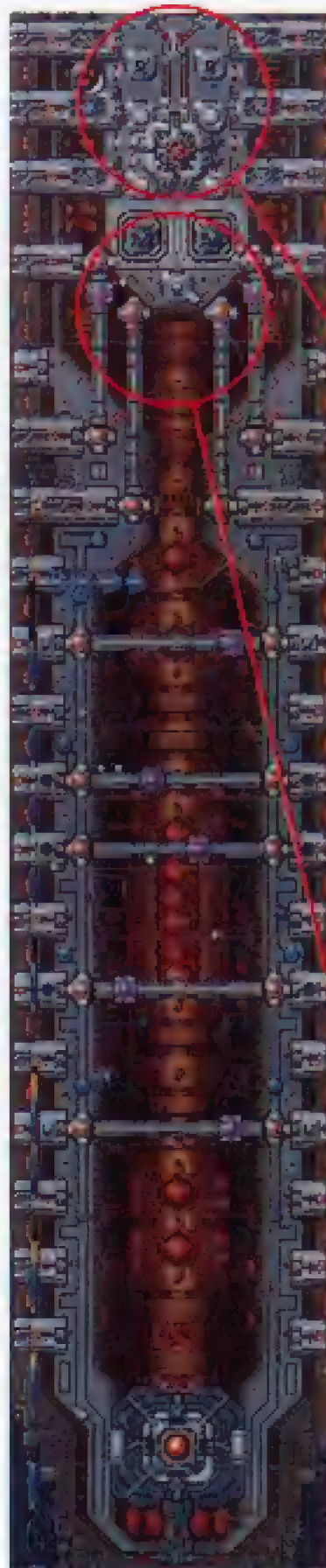
このステージの最初の見せ場は、画面に広がる浮遊したこの巨大戦艦だ。こいつを破壊しないことには先へは進めないぞ。この戦艦はそれぞれがパーツで構成され、パーツごとに破壊し、最後に本体を破壊すると戦艦の内部に入ることができる。ただし、ステージ1と比べると敵の攻撃は熾烈(しれつ)を極める。アーマーパーツも出現するが、うっかり取りに行くとダメージを受ける。

◀本体を破壊するとドームが開き、戦艦内部へと侵入できるのだ。

合体したパーツを破壊しろ!!

巨大戦艦は前と左右、そして本体のパーツで構成されている。各パーツの砲台を破壊すると赤く光る連結機が出現する。これを破壊しなくては本体を破壊できないのだ。

◀戦艦後方で出現する一番いやな敵がコイツだ。この敵にも死角がある。ここにいるとダメージを受けないぞ。

A^

スタート

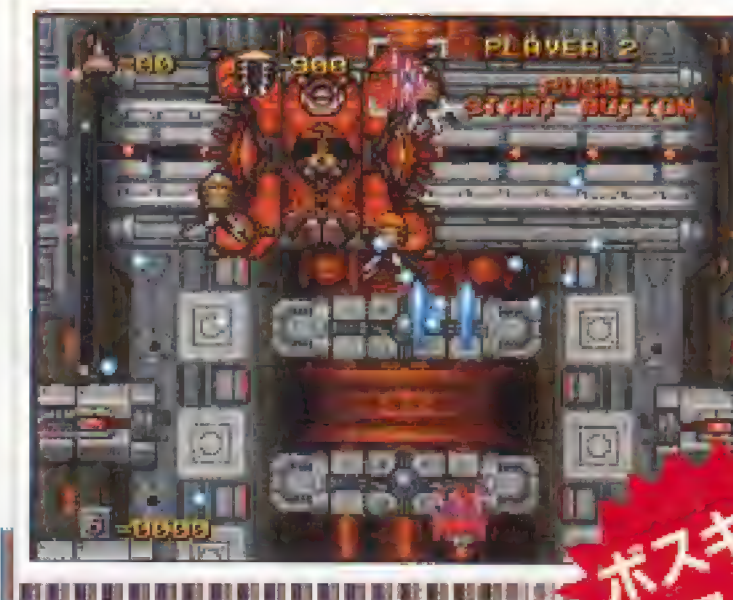
アーマーは、しっかりと取っておこう

地上攻撃も激しいが、それだけ地上のピラミッドの数も多い。ここで、ピラミッドを破壊して、アーマーパーツをそろえ、記録アイテムをしっかり取っておきたい。

地上の敵に注意!!

このへんから地上の攻撃が激しくなる。空中の敵も集団で襲ってくるので、敵の攻撃を見切るのが大切だ。弾と弾の間をくぐり抜け先へ進め!ダメージを受けてる暇はない。

ボスキャラ登場!!

A

ボスの左右の動きに注意

ステージ2の最後に待ち受けているのがこのボスだ。左右に動きながら一定間隔でレーザーを発射する。左右によけてレーザーをかわしながらボスを倒せ!レーザー幅は広いぞ。

雨あられと降る砲弾

戦艦内部も前半をすぎると、地上からの攻撃も激化する。雨あられと降る敵の砲弾をかわしながら先へ進まなくてはならない。しかももうすぐボスが待ち受けているのだ。

左右に動く敵に注意

地上を左右につなぐパイプの上を移動する敵が自機に向けて攻撃をしてくる。パイプの上を動く敵には一定の法則があるのだ。しっかり、見切ってかわすようにしよう。

働く業界さん その1 SNK

企画開発部 デザイン課広報係長 那須美登利(みどり)さん

那須さんはSNK東京支社の広報を1人で背負って頑張っているお姉さんだ。ダイヤルQ_2のゲーム情報でSNKの新作ゲーム紹介をしている声でもおなじみだね。電話でとても元気のあるかわいい声が聞けるけど、本当は、とてもおっとりとした人なのだ。ゲーム雑誌編集者の間でも不思議な魅力を持ったお姉さんのファンが多い。というわけで次回はCAPCOMを予定しているぞ。

ランパート

シミュレーションゲームブームがついにビデゲーにもおよんだ。ただし誰でも楽しめる内容なので安心だ。

ナ　ム　コ

バトルゲームにパズルがドッキング

ゲームの目的は城を囲む城壁を作り、領土を拡大していくこと。ただし、敵の砲撃で壁が破壊されるので、破壊された壁を修復し、攻撃する敵を叩かなければならない。破壊された壁を埋めるために出現するいくつかの形が違うブロックを埋めていく。けっこうパズルゲームしているのだ。

まずは城の位置を決めよう

ゲームが始まると、戦場が選択できる。次に、城を選び、ゲームスタートだ。選ぶ戦場や城の場所でゲームの難易度が変わってしまうぞ。最初のゲームに勝つことによって領地が拡大する、いわゆる陣取りゲームというワケだ。

▲まずは戦場をセレクト。ここでゲームの難易度が変わる。

▲続いて領地の拡大を考えて城の場所を決めよう。

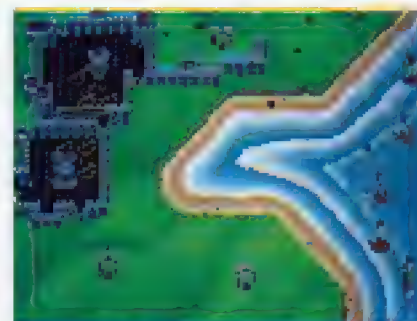
大砲の場所を決めよう

敵がどこから攻撃してくるか、どの敵を攻撃するのかによって大砲の場所も変わる。敵を攻撃するために有利な場所を考えて大砲の置き場所を決めよう。あらかじめ大砲の数が決められているので海にいる船との戦いや城との戦いなど、シナリオによって配置を考えないとダメだ。

▲大砲の配置は重要な選択だ。よく考えて場所決めをしよう。

いよいよ攻撃開始だ!!

このゲームは簡単なターン制になっている。まず砲台を配置し攻撃する攻撃ターン。その後、砲撃を受ける敵の攻撃ターン。砲撃を受けた壁の修復をする修復ターン。この3つのターンの繰り返しでゲームが進んで行く。

▲最初の戦いは敵の船数も少ないので楽なのだが……。

▲マップが進むにつれて、船数も増え、攻撃も大変になる。

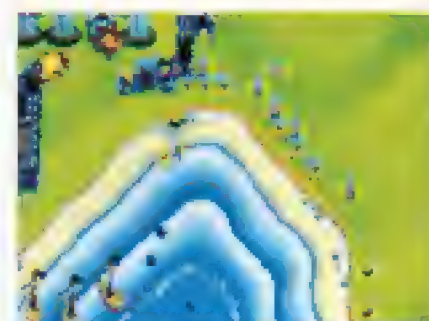
城壁の修復と拡張をしないと……

敵の攻撃を受け、城壁が破壊されたまま規定ターン内に城壁の修復を怠るとゲームオーバーとなる。さらに城壁で領地を拡張しないとマップが進むにつれ、敵の船数が多くなり、攻撃をかわしにくくなる。と同時に、大砲を狭い領地の中に配置できなくなってしまう。

◀城壁の修復はブロックパターンをよく考えてはめこむ必要がある

おじゃまキャラが出現

ゲームが先に進むにつれて、船が岸に接近、船の中から戦車が出現、修復されていない城壁から領地の中に侵入して城を破壊し始める。同じ難易度でゲームが進むわけではない。心してかかれ!

敵船を岸に接近させないにこしたことはない。海上にいるうちに船を破壊するのが得策だ。そうしないと、やらなきゃならないことが増えてくるぞ。

▲戦車が船からワラワラと海岸に上陸

2プレイはさらにエキサイト

2プレイで遊ぶときは、コンピュータ相手との戦いとは違い、様々な戦法がとれる。対プレイヤー戦は、みんな、いやらしい戦法をとるだけにエキサイトすること間違いなしだろう。

ただし、ゲームで熱くなりケンカとなって友だちをなくさないこと。

やっぱりコンピュータ対戦よりも絶対にプレイヤー対戦のほうがおすすめだ。

▲城どうしの撃ちあいは、激烈を極める

▲負けるとせっかく囲んだ領地も最初に戻る。

必勝テクはこれ!!

これが、対プレイヤー戦での必勝テクだ。壁のはしを攻撃破壊すると、壁のはしは直線だけに、パズルの壁を入れにくくなる。そのために壁の修復をするのがとてもつらくなるはず。

このテクニックをうまく使えば、友だちとの戦いも有利な展開となる。友達をあっといわせてしまえるぞ。

他にも壁を修復させない方法や、領地を拡大させない方法を考えてみるのも面白いだろう。

▲壁のはしの修復はブロックパターンが限られる。

BEメガ読者プレゼント

応募方法

今月のアンケートハガキにすべて答えて、切手を貼って送ってね。締切は6月8日（当日消印有効）。なお、当選者の発表は8月号の「ピープルランド」で。

＊製品の都合上、発送に日数がかかることもあります。またゲームソフトに関しては発売予定ですので製品化されないこともあります。ご了承ください。
＊誌上で発表後1カ月以上経っても製品が届かない場合は、お手数ですが当編集部宛にご連絡ください。(Tel03-5488-1317)
＊宛先不明などにより、製品が返送されるケースがかなりあります。住所はわかりやすい文字で書いてください。

MD3本

1 ラングリッサー　5名

●提供：メサイヤ(NCS)
●発売元：メサイヤ(NCS)
●定価：7,300円
味方の一部はコンピュータが担当するという、ちょっと変わったRPG風のシミュレーション。

2 紫禁城　5名

●提供：サン電子
●発売元：サン電子
●定価：6,500円
同じ模様の牌同士を接触させ消滅させ、プレイヤーが操るキョンシーを扉にゴールさせるのだ。

3 ボナンザブラザーズ　5名

●提供：セガ
●発売元：セガ
●定価：6,000円
ノッポとデブの2人組泥棒“ボナンザブラザーズ”がメガドラでも大活躍するぞ。

GG3本

4 The GG忍　3名

●提供：セガ
●発売元：セガ
●定価：3,800円
いまだに人気の高い「スーパー忍」が、GGにも登場。古代サウンドも健在だぞ／

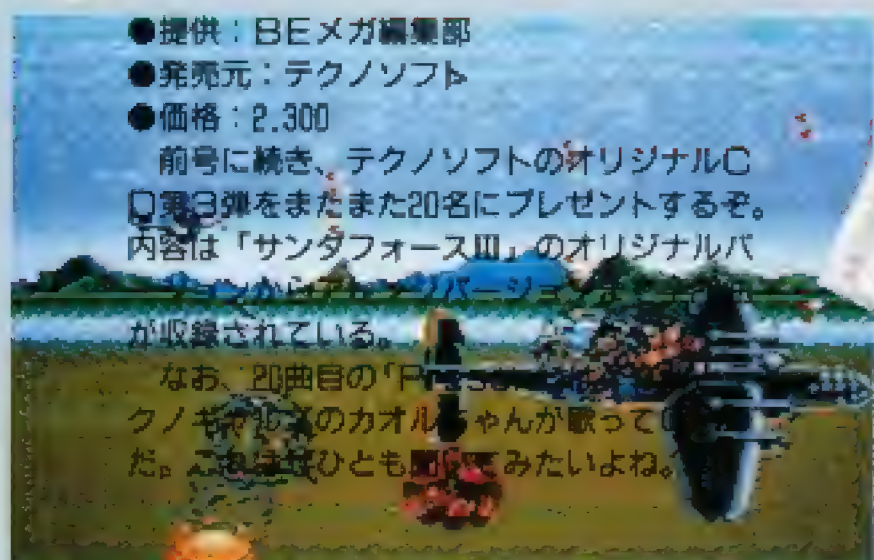
5 マッピー　3名

●提供：ナムコ
●発売元：ナムコ
●定価：3,500円
名作「マッピー」がGGにも移色されたのだ。オリジナル面もついているのが嬉しい。

6 スクウィーク　3名

●提供：ビクター音産
●発売元：ビクター音産
●定価：3,800円
ステージ内のタイルを制限時間内に青からピンクへと塗り変えていくアクションゲーム。

7 TECNO SOFT MUSIC COLLECTION Vol.3　20名

●提供：BEメガ編集部
●発売元：テクノソフト
●価格：2,300
　前号に続き、テクノソフトのオリジナルCD第3弾をまたまた20名にプレゼントするぞ。内容は「サンダフォースIII」のオリジナルバ[illegible]が収録されている。
　なお、20曲目の「P[illegible]クノ[illegible]のカオルちゃんが歌って[illegible]た。これは[illegible]ひとも[illegible]みたいよね。

8 「ストリートファイターII」ポスター　5名

●提供：カプコン
●非売品
ビデオゲームで今一番人気がある「ストリートファイターII」のポスターだ。

9 HEAVY UNIT SOUND CHARGER　3名

●提供：東宝
●非売品
「ヘビーユニット」のミュージックCD。サラウンドがビシバシ効いているそうだ。

10 「ヴェリテックス」テレカ　20名

●提供：アスミック、BEメガ編集部　●非売品
縦スクロールシューティング「ヴェリテックス」のテレカ。BEメガのロゴ入りだぞ。

I N F O R M A T I O N

STAFF

編集長
川口洋司
副編集長
近藤　裕
編集スタッフ
西村　亨
竹谷浩治
葛見由美子
セザール松本
大内めぐみ
錦織　正
羽山大輔
(スタジオハード)
折茂賢司
吉岡聖乃
萩野竜二
(ワークハウス)
田中　茂
遠藤ひろき
鈴木　剛
(メディアミックス)
木本久美子
(木本事務所)
永富盛夫
金万義博
(ストロベリーファーム)
藤原紀幸
高橋利彰
(ZERO)
編集アシスタント
佐々木功一
稲元徹也
南雲靖士
秋山未来
吉村勇子
編集協力
折原光治
岡田真弓
荻窪　圭
梶原　智
小林　仁
戸塚義一
森崎雄司
菅尾治彦
鈴木智由
レイアウト
アートサプライ
石原賢二
ギャングランド
沢田昭彦
田辺智代
土井野修清
渡辺玉美
蝦名文伸
星　淳二
(スタジオハード)
大橋広史
黒川浩二
(メディアミックス)
みずのけい
(ストロベリーファーム)
フォトグラフ
鬼頭栄次
佐々木彩子
イラスト
石原賢二
大谷かおり
川島星河
中元正敏
八重樫彩蔵
山内　真
山本光彦
校正
アレフ
印刷
大日本印刷株式会社

質問テレフォン

質問テレフォンは、本誌の内容に関するものに限ります。ゲームのヒント等は、お答えしません。

03・5488・1317　月曜日～金曜日の午後4時から6時

本誌では、メガドライブのゲームその他一般記事関連の原稿をかける人、編集雑用のできる人を募集しています。

【資格】 18歳以上で東京近郊在住の人。ある程度文章力のある人(ライター希望の人のみ)、ゲーム以外にも趣味のある人。

【応募要項】 ゲームやハードに関する感想や批評(テーマは自由)を400字以内(書式自由)にまとめて、履歴書といっしょに郵送してください。採用の場合はご連絡します。1ヶ月たっても連絡がない場合は、不採用と了解してください。

セガのRPG「シャイニング&ザ・ダクネス」がセールス的に好調のようだ。ゲームの内容についてはいろいろあると思うが(たとえば、新しい試みがあまりなされていないとか、ゲームの展開がありきたりだとか、編集部へ送られてくるハガキにはそういう意見があった)、とにかく話題を作ったソフトであることは間違いない。これまでメガドライブのゲームで、話題になったゲームは少ないだけに、「シャイニング&ザ・ダクネス」の健闘ぶりが目立った。いいソフトはマシンやジャンルに関係なく、広くアピールするものだ。何もテレビや雑誌で宣伝するだけがPRではない。より多くの人にアピールしようというゲーム内容と制作スタッフの熱意が、広く受け入れられたのだと思う。

7月号は 6月8日 発売です。

アンケートハガキの書き方

別紙アンケートハガキに該当する番号をかいてください

①性別　①男性　②女性
②年齢
①10歳未満　②10～13歳　③14～16歳　④17～19歳　⑤20～24歳　⑥25～29歳　⑦30～35歳　⑧36～39歳　⑨40歳以上
③学校・職業
①小学生　②中学生　③高校生　④大学・大学院生　⑤短大・専門学校生　⑥予備校生　⑦事務職　⑧営業・販売職　⑨専門・技術職　⑩管理職　⑪技能・労務職　⑫自営業　⑬自由業　⑭アルバイト　⑮無職　⑯主婦　⑰その他
④「火激」は買いましたか?
①はい　②いいえ
※①と答えた人は次のなかから選んでください。
①買ってよかった　②どちらともいえない　③買わなければよかった
⑤「三国志列伝」は買いましたか?
①はい　②いいえ
※①と答えた人は次のなかから選んでください。
①買ってよかった　②どちらともいえない　③買わなければよかった
⑥「ワードナの森スペシャル」は買いましたか?
①はい　②いいえ
※①と答えた人は次のなかから選んでください。
①買ってよかった　②どちらともいえない　③買わなければよかった
⑦「ラングリッサー」は買いましたか?
①はい　②いいえ
※①と答えた人は次のなかから選んでください。
①買ってよかった　②どちらともいえない　③買わなければよかった
⑧セガのCD-ROMでプレイしてみたいソフト名をいくつでもあげてください。
⑨6月以降発売予定のメガドライブのソフトで買ってみたいものは?
⑩移植してほしいゲーム(全般/タイトル名は?)
⑪あなたがベストorワーストゲームだと思うメガドライブのソフトは?

BEEP!メガドライブ
1991 JUNE 6月号
1991年6月1日発行（毎月1回1日発行）第7巻6号通巻78号
発行人・孫正義 編集人・橋本五郎
発行 ソフトバンク株式会社出版事業部
〒108 東京都港区高輪2-19-13 NS高輪ビル 電話 営業03-5488-1360 編集03-5488-1316
定価480円（本体466円）

Printed in Japan T4911765906482 雑誌17659-6